

大逆転! 大宇宙に賭ける逆襲のシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド



SHOOTING GAMESIDE

VOL.03

ナムコ・ シューティング

特集

ギャラガ30周年とUGSF構想

作曲家インタビュー

古川もとあき

k.h.d.n. (マイルストーン)

魔女シューにハズレなし!?

魔女っ子シューティング

エスカトス

星霜鋼機ストラニア

スティールダイバー

スターフォックス64 3D

爆烈軍団レネゲード

ダライアスバースト

アナザークロニクル EX

デススマイルズ

for iPhone/iPod touch

同人シューティング

NEO AQUARIUM -甲殻王-

EFFY one of unreasonable "if"

ディアドラエンプティ



マイクロマガジン社の本



ゲームになった映画たち 完全版

ジャンクハンター吉田:編著
ISBN978-4-89637-354-7 AB判・256P・2310円(税込)

「ゲームになった映画たち」に100ページの書き下ろしを加えた「完全版」。映画が原作のゲーム360タイトル以上を読み解くシネマゲーム研究読本。ゲームデザイナー須田剛一氏へのインタビューも収録。



P.S. すりーさん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-301-1 A5判・128P・1000円(税込)

大人気ブログ「IKaのマホ釣りNo.1」からウワサの「業界風刺」4コマが単行本化! カラー描き下ろしや水着イラストなど、新要素盛りだくさん!



放課後、ゲームセンターで〜電子の精たちに捧ぐ〜

筒本進一:著 坂本みねぢ:カバーイラスト
ISBN978-4-89637-351-6 B6判・164P・1260円(税込)

「グラディウス」の起點音楽に心ふるえた早朝のゲームセンター。「グラディウスII」攻略を競うプレイヤーたちに張り詰めていた空気……。大人気「グラディウス編」を含む全11編を収録したゲーム青春小説。



P.S. すりーさん・に

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-334-9 A5判・112P・990円(税込)

「すりーさんの仲間たち」が前作以上にパワーアップして全員集合! さらに、さらに、マニアックすぎる? 謎の新キャラクターが多数登場!



21世紀ファミコン

恋バラ支部長:著 波多野ユウスケ:漫画
ISBN978-4-89637-335-6 B6判・160P・1260円(税込)

ファミプロ・恋バラ支部長が「ファミコンの新しい遊び方」を研究し実践プレイ! 波多野ユウスケの描く4コマ漫画も、大幅加筆修正のうえ、収録!



P.S. すりーさん・さん

IKa:漫画
ISBN978-4-89637-346-2 A5判・112P・990円(税込)

第3巻は「P.S. すりーさん」に加えて、「GAMESIDE」で連載されていた「レゲーさん」、「マンガごっちゃ」連載中の「P.S. すりーさん以前」、新規カラー描き下ろし「P.S. すりーさんCOLOR」を収録。



Famidas LITE ファミコンキャラ&メカ編

ファミダス編集部:編
ISBN978-4-89637-331-8 B6判・192P・700円(税込)

ファミコンに登場した数多くの人気キャラクターと、戦闘機・ロボット・乗り物など、夢あふれるメカの数々を厳選し紹介するキャラクター事典!



雑君青保ブ

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-292-2 A5判・304ページ・1680円(税込)

「ゲームスト」のデビュー作「ゲーセンおわらえ」から、ゲーム4コマ、レビュー漫画、アンソロジーに至るまで、カラー原稿も完全再現した大全集!



Famidas LITE ファミコン裏技編

鳴原盛之:著
ISBN978-4-89637-332-5 B6判・128P・630円(税込)

ファミコンといえば裏技! プームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試した裏技、思わず笑った裏技を掲載。読めばすぐに実践できます!



雑君赤保ブ

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-293-9 A5判・304ページ・1680円(税込)

「月刊PCエンジン」「じゅげむ」などゲーム誌連載に加え、「キャプテン・ラヴ」を全話完全掲載。商業誌未発表のコミックも多数収録した永久保存版!



ちびミクさん・いち

みなみ:漫画
ISBN978-4-89637-373-8 A5判・128P・990円(税込)

初音ミクたちを題材にした本編4コマをWEB版から約200本収録! さらに単行本だけの描きおろし漫画も掲載! 新規描きおろしカットも多数! これらすべてをオールカラーで収録。



そして船は行く 完全版 I

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-325-7 A5判・240P・1200円(税込)

「コミックフラッパー」で大人気を博した、雑君保の描く海洋冒険活劇が、描き下ろし原稿を加えた「完全版」となって今よみがえる!



ピコッとハニエル①

久松ゆのみ:漫画
ISBN978-4-89637-362-2 A5判・136P・840円(税込)

ちっちゃな薄幸天使「ハニエル」と生粋オタゲーマー姉ちゃん「ルイ」のちょっぴり(?)マニアな日常物語。カラーページ、加筆修正、描きおろしエピソードなど加えて、待望の第1巻発売!



そして船は行く 完全版 II

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-328-8 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」の第2巻。今回は「ロックマンメガミックス」などで有名な漫画家・有賀ヒトシによる推薦文+帯イラスト付き!



れとろげ。①

白川唯一郎:原作 くさなぎゆうぎ:漫画
ISBN978-4-89637-353-0 A5判・136P・840円(税込)

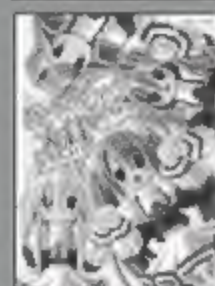
高校一年生・小平あゆみが迷い込んだのは、学園内でも個性的な女子が集まるレトロゲーム部だった!? ゲーム好きな女の子たちの日常を描く、ゆる〜い学園ライフ4コマ漫画!



そして船は行く 完全版 III

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-336-3 A5判・232P・1200円(税込)

描き下ろし原稿を加えた「完全版」第3巻は「ワールドヒーローズ」シリーズなどで有名な漫画家・さいとうつかさ先生による推薦文+帯イラスト付き!



ゲーム屋さんのメイドさん

びわエスパー:漫画
ISBN978-4-89637-318-9 A5判・128P・1000円(税込)

人気Webコミック「ゲーム屋さんのメイドさん」がオールカラーで単行本化。Webでは描ききれなかったストーリーも新規描き下ろしで収録。



そして船は行く 完全版 IV 上

雑君保:漫画
ISBN978-4-89637-345-5 A5判・152P・900円(税込)

「完全版」第4巻は上下巻に分けて刊行。連載時には描かれなかった真の結末への幕が、ついに完全描き下ろしで開かれる!





©TATTO CORPORATION 1986,2011 ALL RIGHTS RESERVED.

I N D E X

■アーケード

イルマティックエンベロープ	101
エイトフォース	89
exception	80
海底大戦争	132
カオスフィールド	101
カラス	101
ガンバード	88
ギャブラス	7,18
ギャラガ	7,17
ギャラガ 88	8,18
ギャラクシアン	6,17
ギャラクシアン3 アタック・オブ・ザ・ソルギア	9
ギャラクシアン3 プロジェクト・ドラグーン	6
究極戦隊ダダンダーン	130
グラティウスII ゴーファーの野望	130
コットン	82
サイドアーム	132
サイバーコマンド	5
サイバースレッド	4
サンダーセプター	13
ジェミニウイング	132
式神の城	92
式神の城II	92
式神の城III	92
スクランブル	135
スタートリゴン	11
スターブレード	9
Special Criminal Investigation	122
星霜鋼機ストラニア	76
ゼクセス	130
ソルティバイド	88
タイムパイロット	132
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	54
チェルノブ	134
ティグダグ	10
ティグダグII	10
ティンクルスターズブライツ	90
デススマイルズ	93
怒首領蜂	130
ナムコクラシックコレクション (ギャラガアレンジメント)	19
NEW SPACE ORDER	13
パース	132
パーニングフォース	5
爆突機銃艇	10
バラテューク	10
ビューポイント	132

ブラスト・オブ	8
ボスコニアン	7
マジスティック12	130
魔法警備隊ガンホーキ	85
魔法大作戦	87
ミスタードリラー	10
メガブラスト	130
ラジルギ	101
ラジルギノア	101

■iPhone / iPod touch

Galaga 30th Collection	26
Galaga REMIX	26
デススマイルズ	62

■Xbox 360

斑鳩	114
エスカトス	70
ギャラガレギオンズDX	14
星霜鋼機ストラニア	76
Chain Crusher	60
トラブル☆ウィッチーズねお!	94
爆烈軍団レネゲード	46
ラジルギノア MASSIVE	128

■プレイステーション3

ギャラガレギオンズDX	14
爆烈軍団レネゲード	46

■PSP

バウンティハウズ	9
武装神姫バトルマスターズ Mk.2	117

■プレイステーション

エースコンバット3エレクトロスフィア	4
ギャラクシアン3	6
コットン・オリジナル	82
スターイクシオン	11
ストライカーズ1945II	129
レイストーム	113

■ニンテンドー3DS

3D クラシックス ゼビウス	32
3D クラシックス ツインビー	33
スターフォックス64 3D	34
スティールダイバー	42
バックマン&ギャラガ ディメンションズ	28

■Wii

530 エコシューター	121
-------------	-----

■ニンテンドーDS

みずいろブラッド	12
----------	----

■ファミコン

アストロロボSASA	120
暴れん坊天狗	134
コスミックイブシロン	118
スターラスター	11

■メガドライブ

ツインクルテール	8
----------	---

■PCエンジン

ファイナルブラスター	8
マジカルチェイス	84

■Windows

Aclla - 太陽の巫女と空の神兵 -	155
EFFY one of unreasonable "if"	148
クリムゾンクロウバー	154
ティアドラエンブティ	152
NEO AQUARIUM - 甲殻王 -	144

■FM TOWNS

シューティングTOWNS	136
--------------	-----

■X88000

スタートレーダー	124
超連射68K	126

■PC8801, PC9801

スタートレーダー	124
----------	-----



©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

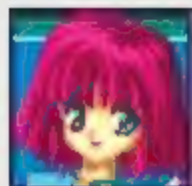
SPECIAL
特集

4 ナムコ・シューティング特集

- 4 ナムコUGSFシリーズ公式年表
- 14 ギャラガレギオンズDX
- 17 ギャラガシリーズ進化の歴史
- 26 スマートフォンでギャラガは進化するのか?
- 28 ギャラガ 3D インパクト

RECENT RELEASE
最近作

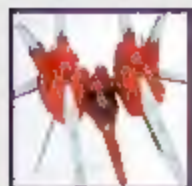
- 32 ニンテンドー 3DSで名作シューティングが生まれ変わった!
- 34 スターフォックス 64 3D
- 42 スティールダイバー
- 46 爆烈軍団レネゲード
- 54 ダライアスバースト アナザークロニクル EX
- 60 Chain Crusher
- 62 デスマイルズ for iPhone/iPod touch
- 70 エスカトス
- 76 星霜鋼機ストラニア
- 80 exception

SPECIAL
特集

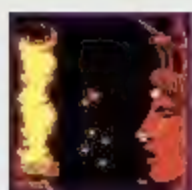
81 魔女っ子シューティング特集

SOUND
音楽

- 99 撃音!
- 101 インタビュー k.h.d.n. (マイルストーンサウンド部)
- 106 インタビュー 古川もとあき
- 111 EGG MUSICでSTGサウンドを手に入れよう!

HOBBY
キット&
フィギュア

- 113 R-GRAY1
- 114 飛鉄塊 斑鳩 [黒]
- 116 武装神姫ヴェルヴィエッタ/武装神姫リルビエート

VARIETY
バラエティ

- 118 愛すべきファミコンシューティング
『コスミックイブシロン』『アストロロボSASA』
- 121 ガンシューティングレンジ
『530エコシューター』
- 122 青春のアーケードシューティング
『Special Criminal Investigation』
- 124 パソコンSTGマガジン
『スタートレーダー』
- 126 シューティングゲーム美術館
『超連射68K』
- 128 Xbox LIVE SIDE 『ラジレギノアMASSIVE』
- 129 PSP 縦持ち宣言 『ストライカーズ1945II』
- 130 僕たちの好きな小者
- 132 たまに行くなこんなシューティングの旅
- 134 STG最強キャラ決定戦 Round2

CRITIQUE
評論

- 135 素晴らしきシューティングの世界観。
- 136 Free Play
- 138 シューティング考現学

INDIES
同人

143 同人シューティングゲームサイド

- 144 NEO AQUARIUM - 甲殻王 -
- 148 EFFY one of unreasonable "if"
- 152 ティアドラエンブティ
- 154 撃音! 同人編

COMMUNICATION ■ コミュニケーション

- 156 読者コーナー シュートピア
- 159 お悔やみ

ナムコUGSFシリーズ 公式年表

※年表はUGSF公式サイトから引用 <http://ugsf-series.com/>

ナムコ作品は、その大部分が一貫した世界観と時間軸の上に存在している。宇宙を舞台にする主要作品が多いことから、そして1980年に登場した『ギャラクシアン3』の世界設定に銀河連邦宇宙軍UGSF(United Galaxy Space Force)が登場したことから、過去作品をも巻き込み、関連性が検証・整理・設定され、そのナムコ宇宙史は「UGSFシリーズ」と呼ばれるようになった。ここでは歴代ナムコ作品の時代的位置づけを、公式年表から読み解いてみよう。

2000年代

——2040年——

●『エースコンバット3 エレクトロスフィア』

(プレイステーション/フライトシューティング/1999年5月27日発売)

この後1000年以上にわたり、政府連合や銀河連邦を裏で支配し続ける企業「ゼネラルリソース社」と「ニューコム社」が登場。



©1999 NBGI

——2067年——

●『サイバースレッド』

(アーケード/対戦FPS・TPS/1993年9月稼働)

この頃、多脚機動戦車「ビークル」を使った見世物的興行が盛んとなる。

©1993 NBGI



——2090年——

地球の人口飽和が極限に達する。これら問題を解決するため各国家を統合した政府連合(United Government)設立。同年、アイランド3型宇宙コロニー「ウラヌス」をガローフ社に発注。

さらに同年、政府連合の秩序維持を目指し、旧制各国家軍を解体、政府連合下に全軍再編し、陸軍(UGA United Government Army) 空軍(UGAF United Government Air Force) 海軍(UGN United Government Navy) 宇宙軍(UGSF United Government Space Force) の四軍を設定。同年より宇宙軍に科学技術を集中し、無重力・真空下特殊作戦部隊サイバーコマンドを設立。さらにこの10年後、2100年に統合大学でもある地球大学(The University of GAIA)が設立。

CO SHOOTING GAME

今

年は「ギャラガ30周年」。これを機に『ギャラガ』シリーズの新作が、さまざまなプラットフォームで登場した。その新展開に至った同社シューティングのゲーム性の進化と、世界観の拡大を俯瞰するべく、「ナムコ・シューティング特集」をお届けする。ナムコブランドのシューティングは膨大な数に及ぶため、初の特集となる今回はナムコ作品の世界をつなぐUGSF構想と、『ギャラクシアン』『ギャラガ』から始まる固定画面シューティングをテーマに、進化の歴史を読み解いていこう。

©NBGI

——2098年——

●『サイバーコマンド』(アーケード/対戦FPS・TPS / 1994年稼働)

ガローフ社が請け負った人類初のアイランド3型コロニー「ウラヌス」建設完了。

同年コロニー「ウラヌス」の反乱勃発。

コロニー着陸の危険性が出たため、鎮圧部隊として

宇宙軍(UGSF United Government Space Force)特殊部隊

サイバーコマンドを派遣。同年ウラヌス反乱鎮圧。ウラヌス放棄。



©1994 NBGI

2100年代

——2100年～2200年——

2050年頃より実験段階にあった推進機関「フォトン・ドライブ(光子機関)」が実用段階に。

これにより、太陽系開発および、10光年以内の恒星系に世代探査船派遣。第一次宇宙開拓時代開始。

ケンタウルス座アルファ恒星群(恒星トリマンおよびプロキシマ)、エリダヌス座イプシロン(恒星オズマ)、はくちょう座61番(恒星エクスシア)方面に派遣、いくつかの居住可能惑星(例:コーネウス)と、テラフォーミング可能惑星(例:エクスシア)を発見。

また、本事業を記念してAG(AFTER GLACTIC)歴が開始。2100年以降、西暦と併用されることとなる。

——2189年——

●『バーニング・フォース』(アーケード/シューティング / 1989年11月稼働)

地球大学宇宙学部トップスペース専科の天現寺ひろみ、卒業試験を受験。

卒業後、宇宙軍(UGSF United Government Space Force)に所属。



©1989 NBGI

2200年代

——2200年——

時空跳躍機関の最初期形態である「ワープ・ドライブ(空間歪曲機関)」が開発・実用段階に。

とうとう銀河系へ人類の開拓の手が伸びる。(第二次宇宙開拓時代)

またこの頃から、自称を「地球人(Earthian)」から「銀河人(Galaxian)」に改称。

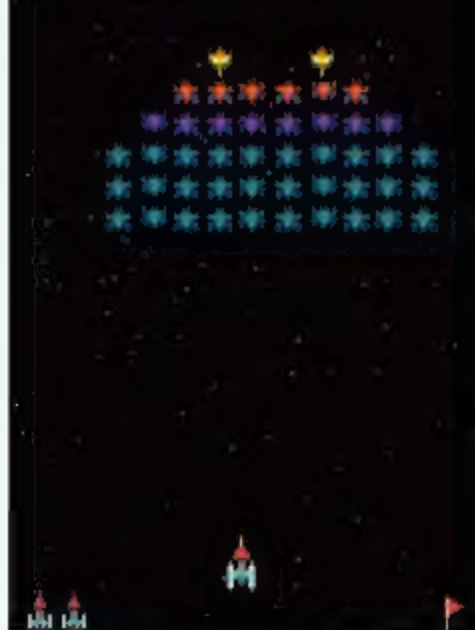
同年、政府連合(United Government)解体、銀河連邦(United Galaxy)へと再編成。

連邦中央政府は政府連合と同様、地球に置かれる。

※この時点で宇宙軍(UGSF)は「United Government Space Force」から「United Galaxy Space Force」へと改称。

ナムコ・シューティング特集

ギャラガ 30 周年と UGSF 構想



©1979 NBGI



©1996 NBGI



©1990 NBGI

——2243年——

●『ギャラクシアン3 プロジェクト・ドラグーン』(アトラクション/シューティング/1990年4月1日稼働)

エリダヌス座イプシロン星域で、初の外宇宙物体に遭遇。これがライブ・ウェポンと呼ばれた未確認知的機械種UIMS(UIMS Unknown Intellectual Mechanized Species)である。同年、惑星ドグマスに設置されたキャノンシードを破壊、同ドグマス崩壊。UIMS撤退。

——2245年——

●『ギャラクシアン3 ライジング・オブ・ガープ』(プレイステーション版『ギャラクシアン3』収録/シューティング/1996年4月26日発売)

UIMS派生種、UIMSΔ、惑星コーネウスに侵攻。同年、UIMSΔの重要塞コードネーム「ガープ(GOURB)」を破壊。ガープ・コーネウスと共に崩壊。UIMSΔ撤退。

——2253年——

UGSF、地球外物体の脅威に対抗すべく「D計画」発動。

この頃より、UIMS、UIMSΔの使用した技術から多くの先進的技術を^{ろかく}鹵獲ないしは分析の上、習得。これにより航宙機の小型化・高性能化を達成。以降の航宙機は、小機体・大威力兵器の傾向が強くなる。

——2260年前後——

UIMS技術を用い、銀河系各星系に対し大々的な移民、惑星改造を実施。領星系は60、人口は400億を超える。

——2279年——

●『ギャラクシアン』(アーケード/シューティング/1979年10月稼働)

銀河連邦初の外宇宙生命体(ETI)となる「エイリアン」と初遭遇。(第一次エイリアン侵攻)

小型かつ多数の生命体であったため大型艦が投入できず、試作小型航宙機「ギャラクシップ」を投入した。これが功奏しエイリアンを撃退するに至る。この戦訓から、これ以降は小型航宙機による強襲戦術がUGSFの基本方針となった。

『ギャ』シリーズ、それは運命と戦うヒトの進化の道のり

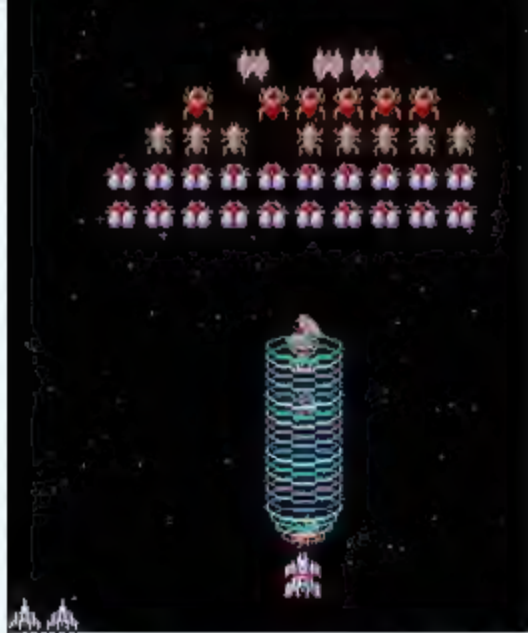
Text=多根清史(フリーライター)

天空のかなた、成層圏の向こうに果てしなく広がる大宇宙。生命の存在を許さない静謐に満ちた真空は、何万光年もの銀河に散らばった人類をひとつにする絆でもある。後にUGSF(United Galaxy Space Force)世界に数えられることになる過去の作品群も、遠い星にいる同志達を知らなかったかもしれない。

ナムコ時空における宇宙空間での生存戦略が初めて描かれるのは『ギャラクシアン』だ。宇宙戦争をテーマとした初期の3本——『ギャラガ』と『ギャプラス』を合わせて『ギャ』シリーズと呼ぶ人もいるが、当時は世界観のつながりについて説明はなかった。

しかし、これら三作の機体の変遷には、種の存亡をかけた人々の想いが脈打っている。『ギャラクシアン』の一発ずつビームを放ってエイリアンを着実に仕留めるギャラクシップは、さしずめ一撃必殺と運動性を備えたゼロ戦のような名機だ。

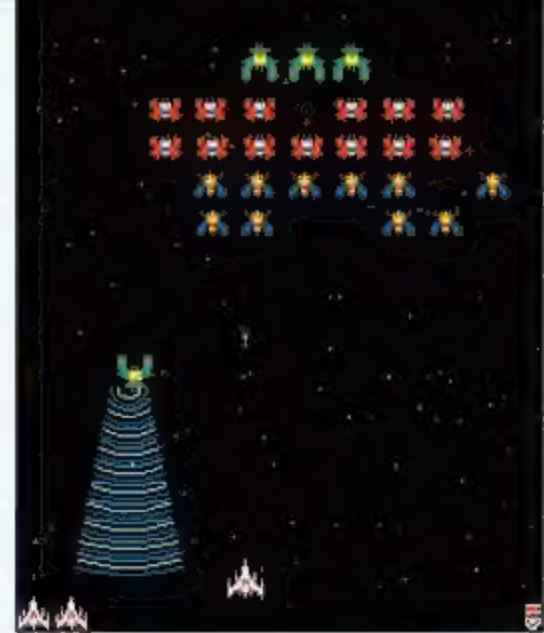
それが連射性および敵に捕らわれた自機と合体して2倍の火力を得られる「デュアルファイター」システムを実現し、自由気ままにダンスする敵の群れを一匹も撃ち漏らさない『ギャラガ』へ。そして『ギャプラス』の時代には、捕虜にした敵を操り戦力に変えたり敵の動きを遅くもできる「ブラスタースターヘッド」までモノになっている。原始時代の猿が2本の足で歩いてヒトになった道のりをな



©1981 NBGI



©1981 NBGI



©1981 NBGI

——2281年——

●『ギャラガ』(アーケード/シューティング/1981年9月稼働)

「第一次エイリアン侵攻」から3年弱、エイリアンの第二次侵攻が確認された。

UGSFはエイリアンのコードネームを「ギャラガ(Galaga)」と命名し、太陽系を中心に防衛戦を構築した。

事前に対エイリアン戦開発比重を高めていたため、「デュアル・ファイター・モード」を持つ新型宇宙機「ファイター」の開発が間に合い、ギャラクシッパに変わる新戦力として投入。

——2281年——

●『ボスコニアン』(アーケード/シューティング/1981年11月稼働)

ギャラガに次ぐ、第二の外宇宙生命体が出現。

銀河連邦領星系内に基地を構築、無宣言で星系を事実上領有開始。

銀河連邦側は外宇宙生命体との初期交渉手順に従い、意思疎通行動→警告行動→威嚇行動を行うも、第二外宇宙生命体は、全て武力攻撃にて反撃。

UGSF、第二外宇宙生命体の戦力分析を完了。コードネームを「ボスコニアン」と設定。

UGSF、対ボスコニアン戦宇宙機「ブラスター」派遣。

同年、ボスコニアン、領星系の基地を放棄し撤退。放棄された基地はUGSFが接收、調査を行い、ボスコニアンの詳細の判明に役立った。なお調査完了後、使用可能なものののみUGSF基地として再利用。

——2283年——

●『ギャプラス』(アーケード/シューティング/1984年4月稼働)

2279年の第一次侵攻、2281年の第二次侵攻と、二度もUGSFによって侵攻を阻まれたエイリアン「ギャラガ」は、その経験値により急速な進化を遂げ、高い知能を持つ第三世代エイリアン「ギャプラス」として新たに帝国を築き上げた。

エイリアンの勢力拡大を危惧したUGSFは、対ギャプラス用として、宇宙機「オウガヘッダー」専用強化兵器「ブラスターヘッド」を開発した。それを察知したギャプラスはこれを強奪し、ここに第三次エイリアン戦が勃発する。

ぞる、すさまじき進化の力！

やってきたポリゴン時代と「共に戦う」UGSFワールドの誕生

虚空に隔てられた仲間の顔は知らなくても、心はひとつ——そんなUGSF世界が形をとったのは『ギャラクシアン3』以降のこと。「ウイニングラン」でようやく実用のめどが立ったと思われたポリゴンによる3D表現が、'90年の「花と緑の博覧会」で国際的に披露された血のたぎりは今でも忘れられない。それは重戦闘機「ドラグーン」に最大28人が生身で乗り込む筐体（もはや建物？）で、初めて共に戦う同志たちの顔をナマで見た時でもあった。無数の島宇宙が寄り集まって、ひとつのUGSF銀河に合流したのである。

ほどなく続編の『ギャラクシアン3 アタック・オブ・ザ・ソルギア』や1人用にアレンジした「スターブレード」も戦列に加わって、UGSFの中には「歴史」が時を刻み始めた。

『ギャラクシアン3』は、人類が宇宙開拓時代に突入し、銀河系の辺境で最初の敵——「生きた兵器」であるUIMSと遭遇した時の攻防を体験するもの。「スターブレード」は、「帝国」と名乗る未知の惑星が送り込んだ機動惑星「レッドアイ」によって銀河連邦に突きつけられた危機に対する作戦だ。また数百年を経て、人類が銀河を越えてたどり着いた植民惑星「エクシア」の衛星から現れた超巨大生物と戦った「ソルギア」。

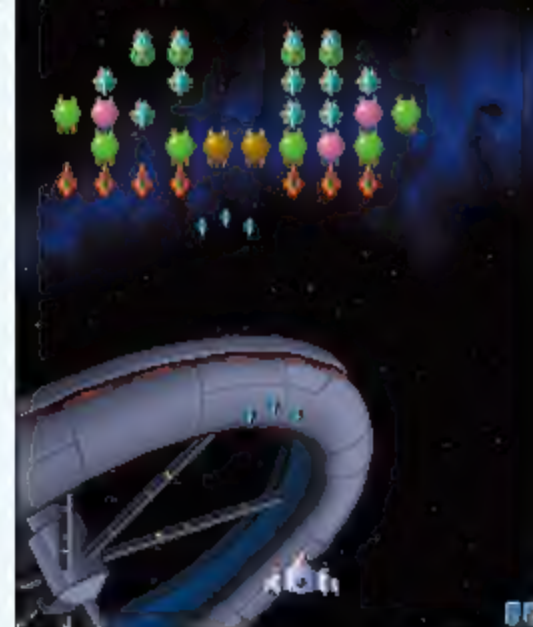
ある時は原理的に相いれない殺戮マシーンと戦い、また別の時間では「国」という概念を持つ知



©1989 NBGI



©1988 NBGI



©1987 NBGI

——2288年——

●『ギャラガ'88』(アーケード/シューティング/1987年12月稼働)

2283年に発生した第三次侵攻を防いだUGSFであったが、さらなる進化を遂げた「エイリアン」はとうとう次元跳躍によるハイパードライブを可能とした。エイリアンはある惑星を本拠として、そこからハイパードライブで地球へと攻撃をかけてくるようになった。突如として現れるエイリアン、それを撃退しに向かったUGSFは、逃げ行くエイリアンが次元の穴に吸い込まれていくのを見た。この事態を重く見たUGSFは、エイリアンの撃退およびエイリアン本星(コードネーム:プラネット・ギャラガ)の破壊を作战目標として、「トリプル・ファイター・モード」を持つ宇宙機「プレスト・ファイター」を派遣した。同年、プラネット・ギャラガ陥落。その残骸から、UGSFはハイパー・ドライブ技術を発見、確保する。

——2289年——

●『ブラスト・オフ』(アーケード/シューティング/1989年3月稼働)

ボスコニアンは第二次侵攻を開始される。しかし、第二次侵攻はボスコニアンのみの攻撃ではなく、十数年後に襲来してくる「バツツラ」の影が見え隠れした。今までのボスコニアンとは違うと察知したUGSFは、最新鋭宇宙機「ブラスターFR」を投入し、ここに「オペレーション・ブラスト・オフ」が開始された。

——2290年——

●『ファイナルブラスター』(PCエンジン/シューティング/1990年9月28日発売)

ボスコニアン、第三次侵攻開始。地球圏まで攻勢の手が伸びる。事態を重く見たUGSFは「オペレーション・ファイナル・ブラスター」を発動。対ボスコニアン用として開発中であった最新鋭宇宙機「ブラスターMk-2・フェニックス」を派遣、反撃を開始した。同年、敵前線惑星であるコードネーム「惑星ボスコニアン」を強襲、これを陥落。ボスコニアン撤退。銀河連邦、この頃(対エイリアン戦、ボスコニアン戦争)より、疲弊した領星系を整備。ゼネラルリソース社はエイリアンの残党排除に、非公然実力行使集団「バウンティ・ハウズ」を設立。領星系の惑星の内、主要8惑星に星間コンピュータ・クラスター・システム「FEDCOM」を設置、運用を開始。

性体を撃退し、別の銀河では生物の定義さえ揺るがす異質の塊と出会う。UGSFシリーズは、ヒトという種が見果てぬ遠くを目指して旅する歴史を紡いでいく神話となったのだ。

SFとファンタジーの垣根を越えて広がるUGSFの世界観

本格的なポリゴン時代を迎えて3Dの時空が広がれば、銀河の端々に散らばった島宇宙も過去の作品がひとつに集まろうとするのも自然なこと。

UGSFのバトンを受け継いだ『スターイクシオン』は、宇宙空間を駆けめぐり敵を殲滅する3Dシューティングだった。本作はファミコン時代の『スターラスター』の先祖返りの続編であり、固定ルート(レールライド型)のガンシューティングである『ギャラクシアン3』シリーズとは作風がガラリと変わった。

しかし、2Dと3Dという次元やジャンルもばらばらな過去シリーズのいずれともかけ離れた本作は、どの宇宙ともニュートラルな位置にあり、むしろUGSF世界の中心となるにふさわしい。主人公のロイ・ハイニックスは「スターラスター」のダン・ハイニックス少尉の子孫であり、彼とチームガイアはUGSFに所属する軍人である。もともと「スターラスター」は「ボスコニアン」戦争の傷が癒えた頃という話で地続きだから、二つの名作ワールドが仲間入り!

チームガイアの基地には、見覚えのある名機がずらりと並ぶ。前作の後継機であるGAA-1Σや『ギャラクシアン』のギャラクシシップに「ボスコニ

——2298年——

●『バウンティ・ハウズ』(プレイステーション・ポータブル/アクション/2006年9月21日発売)
度重なる外宇宙生命体の侵攻で疲弊した領星系が整備され、第二次宇宙開拓時代を迎えた。宇宙開拓前史より抗争を続ける超巨大企業「ゼネラルリソース社」と「ニューコム社」との陰謀に巻き込まれる傭兵「バウンティ・ハウズ」の活躍を描く。



©2005 NBGI

——2311年——

●『ギャラクシアン3 アタック・オブ・ザ・ソルギア』

(アトックション/シューティング/1994年7月稼働)

第一次開拓時代よりテラフォーミング中の惑星「エクシア」に宇宙生命体「ソルギア」が降着。だがしかし、その姿は初めて発見された2298年(作品名:バウンティハウズ)の姿とは似ても似つかない超巨大生命体であった。環境コントロールセンターに降着し、まさに暴走させんとしている超巨大ソルギアをUGSF特殊戦闘部隊(SAT)が、特殊大型宇宙艇「ドラグーンJ2」を用いて排除作戦を敢行する。同年、コードネーム「ソルギア」を撃破。エクシア救出。この5年後、バサート・ラム・ドライブ型ドラグーンが全機退役、廃番へ。

©1994 NBGI



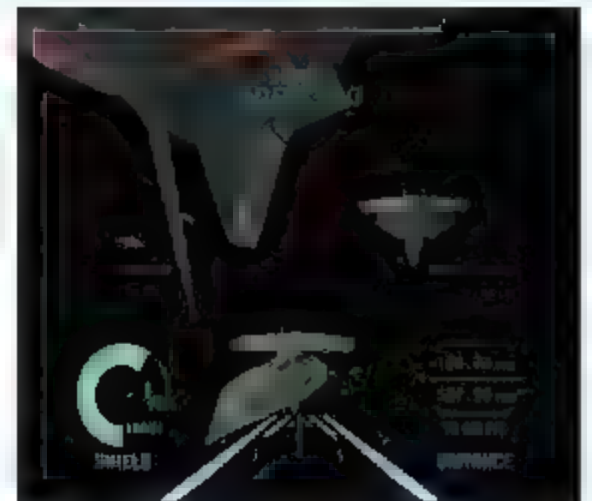
2335年

●『スターブレード』(アーケード/シューティング/1991年9月稼働)

人類の宿敵であるUIMSによる第三次侵攻。UGSFは防衛作戦「オペレーション・スターブレード」を発動。

ドラグーンJ2が全機、退役・廃番してしまったことにより長距離作戦可能な大型宇宙艇がなくなったため、最新鋭宇宙機「FX-01」を、「チーム・スターブレード」として編隊運用して対応。

同年、チーム・スターブレード右翼「ジオソード小隊」の活躍により、コードネーム「レッド・アイ」、同「アイス・バグ」、同「コマンダー」を撃破。この後に、UIMSの頂点に位置する「コマンダー」残骸より、キューサー制御技術を発見。



©1991 NBGI

——2340年～2400年——

外宇宙生命体からの侵攻が停止。銀河連邦は安定期に入る。

主に各領星系内での事件のみとなる。

UGSFを取り巻く人々の群像 すでに宇宙世紀は始まっている

UGSFとは「United Galaxy Space Force」(銀河連邦宇宙軍)の略であり、居住可能な惑星に

UGSF軍は新たなゲームの入隊を待っている！

SFやファンタジーの垣根を越えて、いよいよすべての作品がつながる……。そんなアツい視線が集まる中、2009年に惜しまれながら開発と

サーピスは終了。でも、公式サイトでのUGSFノベルは健在で闘志の炎は消えちゃいない。まだUGSF軍は新たなゲームの入隊を待っている！

「ニア」などの設定を受け継いだもの。

SFやファンタジーの垣根を越えて、いよいよすべての作品がつながる……。そんなアツい視線が集まる中、2009年に惜しまれながら開発と

サーピスは終了。でも、公式サイトでのUGSFノベルは健在で闘志の炎は消えちゃいない。まだUGSF軍は新たなゲームの入隊を待っている！

「ニア」などの設定を受け継いだもの。

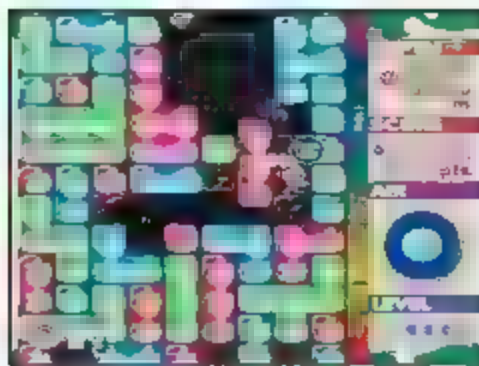
SFやファンタジーの垣根を越えて、いよいよすべての作品がつながる……。そんなアツい視線が集まる中、2009年に惜しまれながら開発と

サーピスは終了。でも、公式サイトでのUGSFノベルは健在で闘志の炎は消えちゃいない。まだUGSF軍は新たなゲームの入隊を待っている！

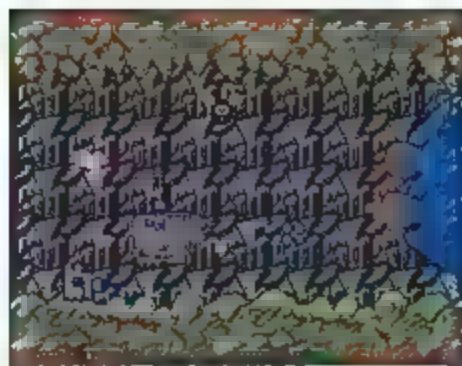
「ニア」などの設定を受け継いだもの。

SFやファンタジーの垣根を越えて、いよいよすべての作品がつながる……。そんなアツい視線が集まる中、2009年に惜しまれながら開発と

サーピスは終了。でも、公式サイトでのUGSFノベルは健在で闘志の炎は消えちゃいない。まだUGSF軍は新たなゲームの入隊を待っている！



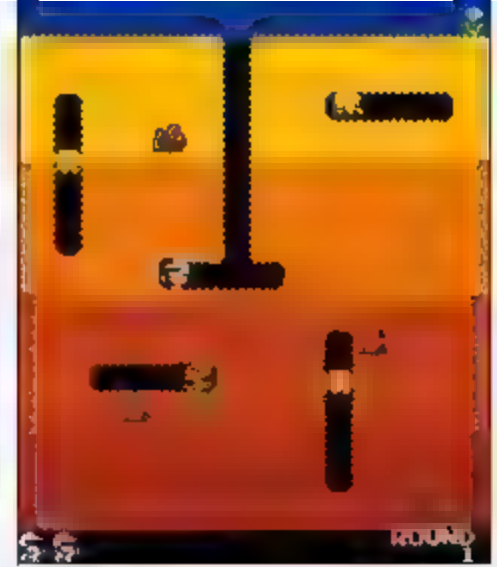
©1999 NBGI



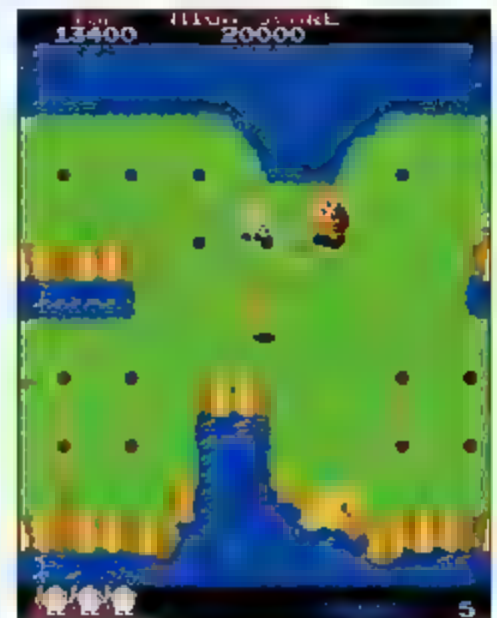
©1985 NBGI



©1985 NBGI



©1982 NBGI



©1982 NBGI

2382年

●『ディグダグ』（アークード/アクション/1982年3月稼働）

銀河連邦領星系、某惑星の地中に怪獣出現。ホリ・タイゾウが解決に乗り出す。

2383年

●『ディグダグII』（アークード/アクション/1985年3月稼働）

銀河連邦領星系内、某惑星の諸島に怪獣出現。

'82年のディグダグ事件を解決したホリ・タイゾウが再び解決に乗り出す。

2385年

●『バラデューク』（アークード/シューティング/1985年7月稼働）

銀河連邦領星系外縁部より、銀河連邦と友好関係にある外宇宙生命体「パケット族」から救難信号が出される。

凶暴な「オクティ族」によって建設された地下要塞「バラデューク」に、パケット族が拉致、監禁されているというものであった。

UGSFは辺境警備隊の空間騎兵「トビ・マスヨ」にパケット族救出と、バラデューク要塞からのオクティ族排除を命令した。

2388年

●『爆突機銃艇』（アークード/シューティング/1988年8月稼働）

バラデューク突入作戦から3年後、再びオクティ族が策動を開始した。UGSF、オクティ族を凶暴種族から、敵対種族へと認定、辺境警備隊、空間騎兵「トビ・マスヨ」にとうとうオクティ族の殲滅指令が下る。

2399年

●『ミスタードリラー』（アークード/アクションパズル/1999年11月稼働）

ミスタードリラーの称号を持つ少年ホリ・ススムが銀河連邦領星系のとある惑星で起きた「ブロックあふれ出し事件」の解決に乗り出す。

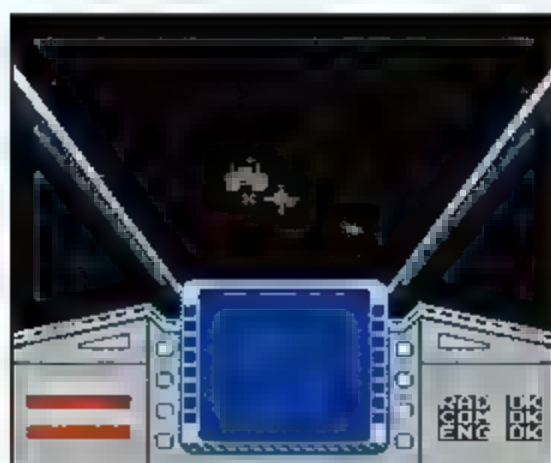
これらにシンプルな善悪の区別はない。前者は利益第一主義で環境にも配慮せず、そのため過激な団体にテロの標的にされることもある。そして後者は、自由で先進的な社風に惹かれて優秀な技術者を惹きつける反面で、バイオ・ナノテクや宇宙開発のために非人道的な研究さえいとわない。まるで進化の権化のような両者の対立と技術の高め合いが、人類を星の海に導いたのだろう。

UGSF世界において最も後年（と思われる）「NEW SPACE ORDER」と、宇宙軍に兵器を供給しているゼネラルリソース社とニューコム社。この2つの大企業が初めて記録に現れたのは「LACE COMBAT 3 electrosphere」（2040年の未来世界という設定）のことだ。ゼネラルリソース社は数多くの大企業が合併して誕生した多国籍企業体であり、あらゆる産業を傘下におさめた強大な影響力は国家さえしのぐ。それと対立が深刻化したことがあったのが、新進企業であるニューコムだ。元は民営化された政府機関であり、大手航空会社を吸収合併し、さらにゼネラルリソース社の技術者が大半して移籍したことで大いに存在感を増した新興勢力である。

生存権を広げた地球人類から構成される国家が保有している軍隊のことだ。宇宙をかけるジオソードやドラグーンの銃後には、大切な守るべき人たちが、バックヤードを支えるスタッフの存在がある。殺戮のための殺戮、侵略が自己目的化した戦闘マシーンとナムコの戦士たちを分け隔てるのは、そんな血の通った同胞たちのコミュニティ、過去から未来へ続く人の絆なのだ。



©1999 NBGI



©1985 NBGI



©2002 NBGI

2400年

——2400年——

●『スタートリゴン』(アーケード/アクションパズル/2002年7月稼働)

UGSFアストロレスキュー所属のホシ・ワタル、ビッグバン・宙太が銀河連邦領星系のとある星系で起きた宇宙船事故の解決に乗り出す。

——2407年——

●『スターラスター』(ファミリーコンピュータ/シューティング/1985年12月6日発売)

UGSF、第三の侵攻勢力バツツーラを確認。銀河連邦が安定期に入り、航空機のアップデートがされなかったため、バツツーラの侵攻によって多くの領星系を喪失する。UGSF、時間稼ぎをしつつ、手持ちの最新鋭技術を結集させて航空機を作る。その結果、最強の通常航行機関「クェーサー・ドライブ(ブラックホール機関)」と、超長距離跳躍機関「ハイパー・ドライブ(量子テレポート機関)」を搭載した戦闘航空機「G.A.I.A.」が完成。満を持して反攻作戦「オペレーション・スターラスター」が実行される。同年、敵前衛機動惑星であるコードネーム「暗黒惑星」を破壊、バツツーラ撤退。撤退後、UGSF、バツツーラの残骸より、銀河連邦では実現出来ていなかった「ディアスタシオン粒子反応炉(Dホール・リアクター)」技術を発見。

2459年

●『スターイクシオン』(プレイステーション/シューティング/1999年9月9日発売)

オペレーション・スターラスターで弱体化した銀河連邦に対し、外宇宙生命体から一斉攻撃が開始される。UIMSΩ侵攻開始、ギャラガ侵攻開始、バツツーラ侵攻開始、ボスコニアン侵攻開始、また新しい外宇宙生命体として、コードネーム「サディーン」発見、およびサディーン侵攻開始。この未曾有の危機に対し、UGSFは「オペレーション・スターイクシオン」を発動。この時点で使用可能な全ての航空機・航空艇が現役、退役問わず徴発された。

「オペレーション・スターイクシオン」完了後、各勢力の前衛惑星を撃破するも各勢力は分散撤退し、銀河連邦領星系に拡散。また領星系の3分の1を失陥ないし喪失する。また銀河連邦母星である地球もUIMSにより占領され、失陥する。この地球失陥のため、銀河連邦母星をコスモ・ラグーン系第四惑星「ガイア」に移動。

さらに過去と思われる「リッジレーサー」シリーズでも、ゼネラルリソース社の影がちらつく。「リッジレーサー5」と「リッジレーサー6」には関連会社の看板が、「リッジレーサー7」ではニトロシステムの供給元として登場しているのだ。すでに「UGSF世紀」は身の回りでカウントダウンが始まっているのかもしれない。

『ディグダグ』も『バラデューク』も地続き！
懐の深い世界観

「ギャラクシアン3」のスペースオペラが、天とすれば、地に足つくどころか掘り抜いてる「ミスタードリラー」は、地、のイメージ。でも、そのどちらも取り込んでるUGSF世界の広がり、小宇宙どころじゃない！

「ミスタードリラー」一家、それは大宇宙の小さな家——UGSFテレビで大河ドラマ化してもいい名うてのファミリーだったりする。主人公ホリ・ススムの父は「ディグダグ」のホリ・タイゾウで、母は「バラデューク」や「爆突機銃艇」のファイターことトビ・マスヨ。岩をドスンと落とすポンプ愛用男とブキミが気持ちいい宇宙辺境警備隊員、そんな二人がどこの街角ですれ違うんだ！長年のファンは10数年越しのロマンスにときまぎしたが、本当のサプライズはここから。「NAMCO×CAPCOM」では、マスヨはかつて「史上最悪の作戦」といわれた宇宙要塞バラデューク襲撃をやったのけた男勝りの猛者にして、UGSF所属の空間騎兵。そしてタイゾウはバラデューク突入に貢献した(掘ったの?)とほのめかされる。二

——2489年——

「オペレーション・スターイクシオン」によって弱体化したボスコニアンのうち一派が「ボスコニア」を建国。銀河連邦に降伏、連邦構成国の1つとなる。

2500年代

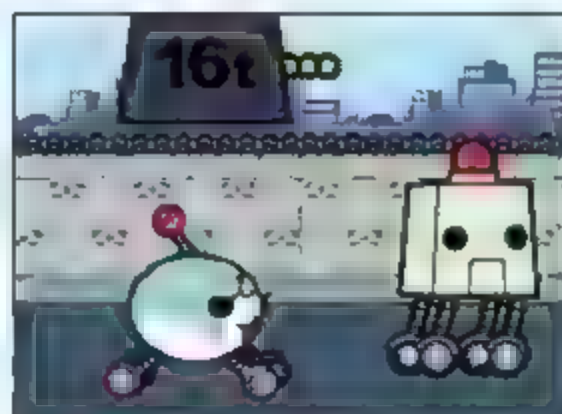
——2500年代～2600年代——

第二次D計画発令(100年増強計画)。新母星ガイアを中心に銀河連邦星系を確立。またこの期間でディアスーション科学発展。

2600年代

——2618年——

●『みずいろブラッド』(ニンテンドーDS/即死系ハチャメチャラブコメディ/2007年6月14日発売)
ゲームの『みずいろブラッド』は、UIMS占領下の地球が舞台。UGSF、先遣艦隊を地球に派遣、UIMS勢力調査を行う。国勢で銀河連邦が1に対し、UIMSは0.1以下であることが確認。同年、連邦議会において、銀河系内UIMS駆逐作戦「オペレーション・ドレッドノート」が発令。



©2007 NBGI

——2623年——

●『みずいろブラッド』(公式ブログ)
みずいろブラッド公式ブログ掲載のシナリオは、この時期のUIMS側から見た「オペレーション・ドレッドノート」となる。同年、UGSFより、地球に向けて大小合わせ104万隻強の艦艇を派遣、地球奪還に成功する。またその後、銀河連邦領星域内で活動する全てのUIMS、ギャラガ、バツツラ、ボスコニアン、サディーンの駆逐を開始。



©2007 NBGI

——2659年——

●『スターブレード オペレーション・ブループラネット』(アーケード/シューティング/2001年9月20日参考出展)
戦争最終期に突入、UIMS残党が再集結、地球への侵攻を確認。「オペレーション・ブループラネット」発動。同年、コードネーム「メガマウス」および、同「コマンダー」の撃破をもって本作戦は完了。外部勢力は一掃されたが、UGSFも損失97%を超え、第二次D計画で建造されたほぼ全ての艦艇を喪失。

人のなれ初めはUGSFの戦場だった！

こうして「過去」があとから創られるのがUGSF世界の面白さ。初代「ディグダグ」や続編「ディグダグ ディギング ストライク」といったコミカル路線がスーパーリアルな「ギャラクシアン3」系と地続きという懐の深い世界観がすくすく育ったのだ。

さらにホリ・ススムがゲストキャラになったII設定の一部を共通にした「スタートリゴン」の登場で、きれいに円環は閉じる。主人公たちのアストロレスキュー部隊はUGSF関連組織であり、ホリ・ススムがゲストキャラに参戦したことで、『ミスタードリラー』一家はUGSF世界でのポジションを不動のものとしたのである。

UIMSが恋や不倫も覚えた！ 『みずいろブラッド』に見る希望

ふるさとの星から離れて外宇宙に進出した未来の開拓者たち。そこには地球外知的生命体(ET)が潜み、少数精鋭のUGSF軍では対処できない無数の危険が……そんなふうにUGSF関係者の顔ぶれに厚みを増した作品が「バウンティ・ハウズ」だ。

開拓する惑星の先遣調査や戦場での後始末、汚れ仕事は何でもござれの「バウンティ・ハウズ」(報奨金に目のないイヌとも)と蔑まれている傭兵部隊のひとりであるマキシミリアン・ウェブは、仲間たちとともにETと戦ううち、巨大な陰謀に巻き込まれていく。その背後にいたのは、ゼネラルリソース社とニューコム社——おなじみテクノ

2660年

銀河連邦安定期に突入。領星系拡大再開。

恒星間無機物転送エネルギーチューブ「スターライン」が実用段階に。各領星系がスターラインにて連結され、輸送技術と経済活動の革新が起こる。

2700年代

——2700年代——

これ以降、銀河連邦領星系は、スターライン技術によって爆発的拡大を遂げる。

2700年代終わり頃には、領星系は母星ガイアを中心に半径5000光年まで拡大。

2800年代

2845年

●『NEW SPACE ORDER』

(アーケード/リアルタイムストップナジー/2004年クローズドβテスト、2007年参考出展、2008年12月開発中止)

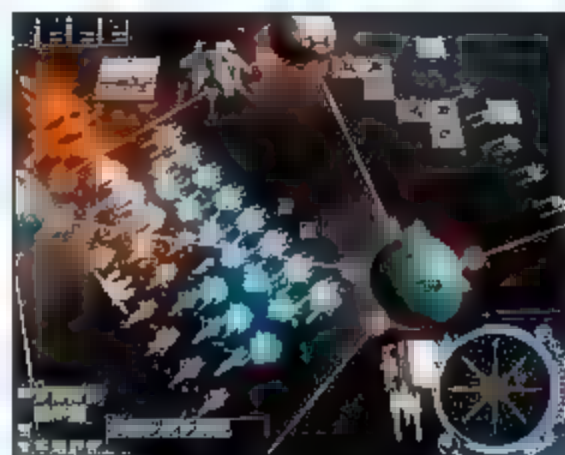
銀河連邦領星系にて、敵性国家であるコードネーム「軍事帝国」とUGSFが接触。

エイヴォンフォード紛争が開始される。

以降戦闘が泥沼化、完全な戦争状態に入る。

銀河連邦は「新宇宙秩序戦争(The New Space Order War)」と命名。

3210年まで戦争が続く。



©2006 NBGI

3700年代

——7650年——

●『サンダーセプター』(アーケード/シューティング/1986年7月稼働)

従来無機物しか転送できなかった「スターライン」技術が、

有機物も転送可能な「ハイパー・ウェイ」技術へと進化した7650年。

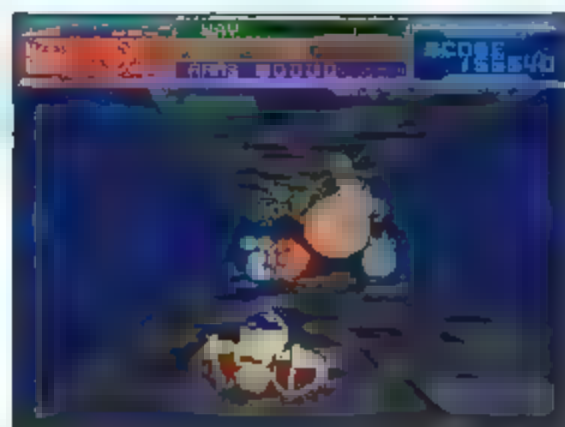
UGSFとエイリアンとの戦いは、エイリアン側の圧倒的優位にあった。

UGSFは最終兵器「V-28」を開発するが、それを作動させるために必要な

「ゲルトリウム」は敵の勢力下にあった。

ゲルトリウムを入手した連邦軍パイロット「ジムリッター」はUGSFに届けるため、

ハイパー・ウェイ専用航宙機「サンダーセプター」を駆って敵中突破作戦を敢行する。



©1986 NBGI

ロジックを独占する大企業だ。さらにマキシミリアンたちは、ソルギアの幼体とも戦うことにー『エースコンバット』シリーズと『ギャラクシアン3』のミッシングリンクがまた埋められたのだ。

そして「サイバーコマンド」は、自殺願望を抱いたコンピュータがコロニー落としをするのを阻止するために、UGSF戦車部隊の一員としてビークル(戦車)で中枢を目指す。宇宙軍の地上戦も意外だが、地球の近くにコロニーを浮かべていたなんて聞いてないよーとビックリである。

最も意外なUGSF関係者というと、「みずいろブラッド」にトドメを刺す。みずいろの怪しげなロボット「みずいろちゃん」が繰り広げる即死系ハチャメチャラブコメディ。ウシから練り物まで学園に通う無機物たち、その正体はUIMS……つまりUGSFの宿敵！地球を制圧して人類を追いつ出したやつらの末裔だったのだ。

「みずいろブラッド」の公式ブログでは、UIMS軍宇宙艦隊総司令に就任したみずいろの最後の戦いが描かれた。母星の奪回に燃えるUGSFと死闘を演じ、ソルギアと知り合いという「お母さん」も脱出船を守って生死不明に、メインキャラも全滅という衝撃のエンディング。

UIMSとのファースト・コンタクトは不幸な結末を迎えた。だが、地球に残された遺跡に触れて、恋や不倫や文明らしきものも芽生え始めていた彼らと人類がわかり合い、共存できる日もいつかくる希望も残されているはずだ。ところでカメオ出演した「太鼓の達人」の和田どん&かつも、UGSF世界の住人ということに？

ギャラガレギオンズDX

潰すか、潰されるか!

縦横無尽なシューティング

360

PS3

ギャラガレギオンズDX

■Xbox LIVE アーケード / PlayStation®Network ■パナソニックゲームス
 ■Xbox 360 版: 2011年6月29日、800MSポイント
 ■PS3 版: 2011年6月3日、1000円(税込)

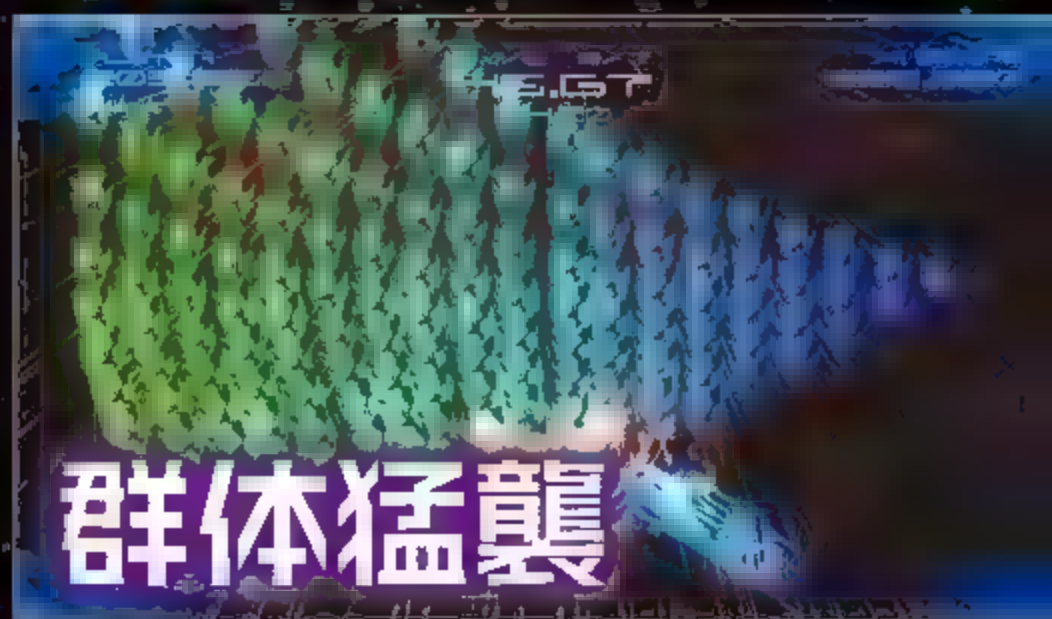
© 2011 NAMCO BANDAI Games Inc. Total 本誌= 本誌= 本誌= (フリーライター)

栄光に連なるもの

本作「ギャラガレギオンズDX」は日本商用シューティングの黎明期に発売された「ギャラクシアン」の系譜に連なる作品です。「ギャラクシアン」は「スペースインベーダー」と並ぶ一画面型シューティングの始祖。シリーズは「敵の数をより多く」「敵の動きをよりアグレッシブに」といった方向で進化してきました。32年を経た最新作となる本作でも、この方向性は全くブレていません。画面がスクロールすることもなく、無関係のゲームシステムに名前だけを冠したものでありません。しかし、ゲーム内容は確実に2011年に即したものとなっています。

「レギオン」という発明

本作を2000年代シューティングとして呼んでいるのは「レギオン」という発明にあります。「レギオン」とはローマの軍団のこと。転じて「軍団」を指す言葉となっています。本作における「レギオン」とはエイリアン(ギャラガ)たちの群れのこと。これまでのシリーズでは「画面上部



群体猛襲

に陣取ったエイリアンの編隊が画面下のプレイヤーに飛来する」というのが基本的な流れでした。しかし本作の「レギオン」は画面下からだろうが横からだろうが、どんな方向からでも縦横無尽に攻めてきます。数もハンパではありません。どんどん増援が付き込まれ、画面のすべてを覆い尽くさんばかりの大軍が、時にプレイヤーの残機を完全に越えた勢いで迫るのです。

圧境か、解放か?

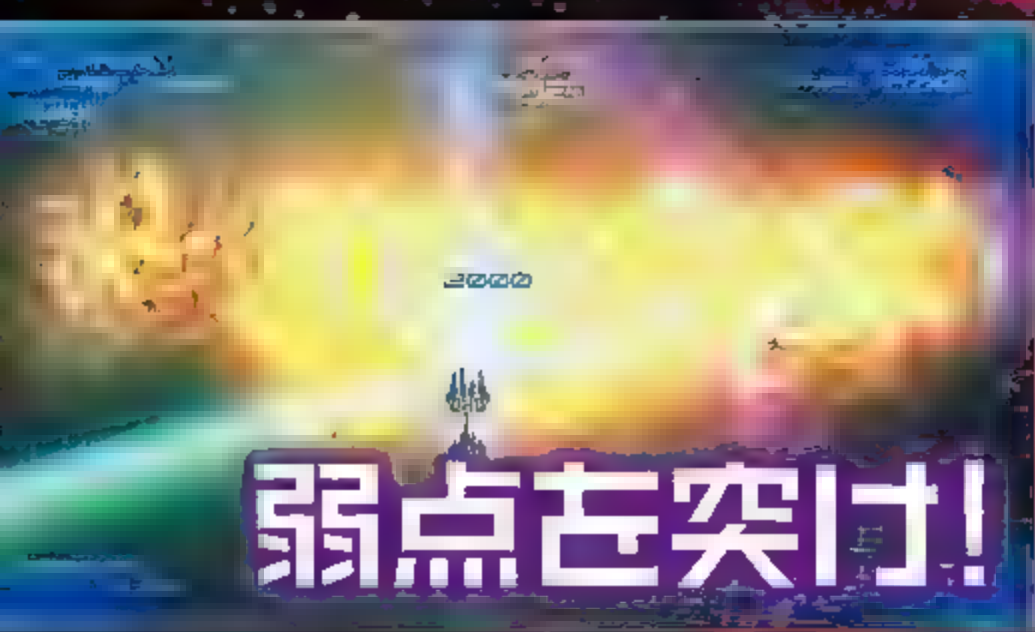
本作のショットは自動の高速連射



捕縛せよ!

で、火力的にはこれ以上なく恵まれた環境。ですが、真正面から立ち向かっていったのではとてもさばききれない数の敵が襲いかかってきます。無敵の「レギオン」に対抗するには、弱点を狙うしかありません。敵の中には撃墜されると誘爆を起こす「誘爆ギャラガ」や撃墜されると配下ともども爆発する「リーダーギャラガ」「中ボスギャラガ」が存在します。つまり、ザコ敵がどれだけでも、リーダーや中ボスを撃破するか、誘爆に巻き込んでしまえば一発逆転が可能なのです。そう、本作の発明である「レギオン」とは単なる敵の群

敵を掘り抜け!



弱点を突け!

れではなく「弱点を持つ敵の群れ」
 なのです。リーダーや中ボスは「レ
 ギオン」の中核だけあり、ほとんどの
 場合はギャラガの群れに厳重に守
 られています。無数のギャラガの奥
 にある弱点をいかにつか? 目の
 前に迫る敵の「レギオン」を必死で
 しのぎつつ、冷静に弱点を狙う。こ
 れが本作の基本的なプレイスタイル
 になります。

ギャラガの群れを耐え減らしながら
 じりじりと前進。ついに中核に到達。
 周囲の敵に押し潰される前に、リー
 ダーに密着して全攻撃力をたたき込
 む。リーダーの爆発とともに、周囲
 のギャラガも次々と爆散! 画面上
 を覆い尽くしていた敵が一瞬にして
 消滅する。圧壊か、解放か。ギ
 ャラガの「数の力」が勝つか、人間
 の「知恵と工夫」が勝つか。力VS知
 恵。これが「ギャラガレギオンズD
 X」のドラマなのです。

二画面という様、 二画面という宇宙

画面がスクロールする作品が全盛
 の現代シューティングゲーム界ですが、本
 作が一画面ゲームであることは欠点
 どころか大きな利点になります。画
 面をスクロールさせられないが故に、
 レギオンへのプレッシャーはいや
 増すのです。プレイしているうちに、
 画面が檻のように感じられることが
 あるでしょう。しかし、適切に弱点
 を突くことで檻は必ず砕け散ります。
 つまり、プレッシャーと解放感が短
 いサイクルで繰り返されるわけですが、
 一画面であることが、プレイヤ
 ーにプレッシャーをかけるうえで有
 効に働いています。

本作の一画面は狭いと同時に広い空間です。上下左右から出現する「レギオン」、その弱点を狙い撃つためには、これまでのシリーズでは考えられなかったような機動が必要となります。たとえば、ギヤラガの群れを前面に押し立てて襲い来る「レギオン」。最後尾のリーダーを倒すため、前面の敵を撃破して進み詰めるのを防ぎつつ、チャンスがあれば「レギオン」の後方へとぐるりと回り込みます。たとえば、無数の敵を生み出す「レギオン」を離れすぎないようにしてできるだけボスに火力を集中しつつ、画面中を追いかけ回されます。いずれも従来シリーズとは異なった画面の使い方であり、一画面がより広大に感じられるようになっています。

本作を作っていくうえで、一画面ゲームであることを放棄したゲームデザインも可能だったでしょう。しかし本作は（スマートフォンで遊べる）時代遅れと見なされる一画面であることを突き詰めてデザインされています。「レギオン」の圧迫感、画面内を逃げ回るスリル、そして「レギオン」を倒した際の喜び、いずれも一画面であるからこそ最大限に効果を発揮しています。



これは1979年の「ギャラクシアン」からスタートするシリーズへの最大のリスペクトではないでしょうか。

よりハードルを下げて

前作「ギヤラガレギオンズ」との比較も忘れてはなりません。本作は前作よりも格段にハードルが低くなっています。難易度は大幅に下がっています。システムも大きくシェイプされています。プレイヤー機と連携する自動

砲台「サテリテ」はこれを象徴するものです。前作では「サテリテ」を任意の場所に設置することが可能でした。ギヤラガの出現位置にセットして高速殲滅を目指すもよし、自機の近くに置いて護衛させるもよし、かなり戦略的な使い方ができましたが、これは同時にハードルの高さにもなっていました。

本作の「サテリテ」は任意の場所への設置を廃し、常時プレイヤーに追従する形にシェイプ。その代わり、火力に優れる集中砲火「フォークスファイア」と、多方向に攻撃できる「アイフューズファイア」の二種のフォーメーションが可能となっています。これにより、アドリブでのプレイがしやすくなっているのです。前作で挫折した人は、ぜひとも本作を試してみてください。



ド販売ならでは、シューティング復興の途上において、ダウンロード販売が大きな力になり得ることを見せてくれています。もちろん、単なる「ギヤラガ」の移植やリメイクといった選択肢もあったはずですが、そこを選ばなかったところも注目したいところ。ナムコはかつて「ギヤラクシアン」や「ゼビウス」といった野心的な作品でシューティングを牽引したメーカーですが、ダウンロード販売というフィールドにおいて、新たなナムコシューティングの黄金期を築き上げることを祈ってやみません。



「ギャラガ」シリーズ 進化の歴史

「ギャラガレギオンズ」シリーズに
受け継がれたもの

Text= 箭本進一(フリーライター)

『ギャラクシアン』から『ギャラガレギオンズDX』へと32年間歩み続けた、固定画面シューティング『ギャラガ』シリーズ。その進化の歴史を考察する。

栄光に連なるもの

「ギャラガ」シリーズは今年で30周年。前作「ギャラクシアン」から数えると32年となります。「ギャラガ」シリーズがどのような発展をしていったのか、そして「ギャラガレギオンズ」と最新作「ギャラガレギオンズDX」にどのような要素が受け継がれたかを見ていくことにしましょう。

「ギャラクシアン」はナムコシューティングの原点となる作品です。1979年といえば「スペースインベーダー」以降、雨後の筍のようにシューティングゲームが生まれた時代ですが、「ギャラクシアン」をほかのゲームと差別化したのは「編隊からエイリアンが飛来すること。編隊を組んで進軍してくる」「スペースインベーダー」よりもさらに過激な攻撃を仕掛けてくるのです。本作のキとなるのは空間表現。画面(プラットフォーム)の面積こそ、ほかのゲームと同様ですが、敵の動きに慣性があることで、空間がより広大に感じられるのです。滑るように飛来するエイリアンが鋭く斜めに切り込んでくるのに合わせて自機を移動させ、す



ギャラクシアン

Galaxian

■アーケード ■1979年10月
©1979 NGC

ギャラクシアンシリーズの祖的要素

一画面であること、飛来する敵を倒すなど、ゲームの骨子はほぼすべて受け継がれている。

ギャラクシアンシリーズの祖的要素

シリーズの基礎を築いた作品ではあるが、画面は、「ギャラガレギオンズ」との最大の違い。

1979年稼働。一画面シューティング。編隊から飛来する敵といったシリーズの基礎がここで固まった。「スペースインベーダー」は能動的に攻めてくる敵が特徴だが、本作ではこれをより過激な形にしている。縦横無尽に画面を飛び回るエイリアンの猛攻から、過激なシューティングとして話題に。慣性を伴った敵の動きによる宇宙空間の表現、倒し方によって得点が大きく変わる「旗艦」など、さまざまなアイデアが詰め込まれており、その楽しさは現在も色あせない。



ギャラガ

Galaga

■アーケード ■1981年7月
©1981 NGC

ギャラクシアンシリーズの祖的要素

敵が飛来してから編隊を組む。幾何学的な飛行軌跡による美の追究は後世の「美談」に通じる。

ギャラクシアンシリーズの祖的要素

デュアルファイター。家庭用となり機種の重みが薄れたためか、代名詞的要素を切る英断。

1981年稼働。敵にさらわれた自機を救出することで、横並びの編隊を組んで戦う「デュアルファイター」システムが追加された。前作で重要だった「狙い撃つ」要素をさらに突き詰めたもので、さらわれた自機に弾を当てないようにしてボス・ギャラガだけを倒さなければならない。自機のストックを賭けるという点でシューティング史上最もリスク含みのパワーアップのびとつ。「仲間を助ける」展開がドラマを生んでいる点にも注目したい。

れ違った瞬間に一撃するという。本
当の空中戦のような戦いが展開しま
す。ここで「二画面が広く感じられ
る高速シューティング」というシリ
ーズの骨格が完成するのです。

続く作品は1981年の「ギャラ
ガ」前年の「ラリーX」と、同年の
「縦スクロール」で画面がスクロール
するゲームをものにしたナムコです
が「ギャラガ」は二画面シューティ
ングとなつてゐるのが興味深いとい
えます。「エイリアンが編隊から飛来
する」という前作同様の要素の前に
「画面外からやってきたエイリアンが
編隊を組む」という段階を導入。画
面外にも宇宙が広がっていることを
思わせる演出により、スクロールし
ないはずの画面をより広大に見せる
ことに成功しています。「ギャラガ」
において最も話題となつたのが「デ
ュアルファイター」。ボス「ギャラ
ガ」にさらわれた自機を救出すること
で二機の自機が横並びに合体して
火力が倍増します。しかし、自機に
弾が当たって救出に失敗すると残機
が減ってしまいますし、最後の自機
がさらわれるとゲームオーバーにな
ります。うまく「デュアルファイタ
ー」に合体できても、二機が並ぶの
で攻撃を食らいやすくなつてしま

ます。当時のゲームは「少しでも長
く遊び続けること」がテーマでした
ので、残機が減るといふのは究極の
リスグ&スリル。自機がさらわれた
後に残機が出てくるといふ演出。こ
れもまた画面外の広がりを感じさせ
るものであり、こうした演出テクニ
ックにより、ブラウニングは宇宙戦争
の舞台となつたのです。

1984年の「ギャプラス」はシ
リーズとしては異端児。自機は前後
を含めた八方向に移動可能となり、
名物の「デュアルファイター」は廃
止。つまりは「ギャラクシアン」的
方向性での正統進化です。本作の特
徴は速く過激であること。敵が旧作
より高速になつただけでなく、撃墜
すると破壊不可の敵弾となつて襲
いかつてくるのです。生き残りを考
えるのであれば、敵が編隊を組む前
にいかにも多く撃墜できるかがカギ。
よつてプレイスタイルはアグレッシ
ブなものとなります。やるかやられ
るか。そのスピード感は現在のシュ
ーティングにも匹敵するものがあり、
当時のゲームセンターでは「上級者
が遊ぶゲーム」とされてきました。
超高速で展開する、最先端グラフィ
ックの宇宙戦争。まさに「シューテ
ィングがベンチマークであつた時代」



ギャプラス

Galaxian

AC ■アーケード ■1984年4月
©1984 NIGI

ギャラクシアンシリーズの傑作

高速の展開、八方向移動、敵の銃見化、敵を味
方にするといった要素が受け継がれている。

ギャラクシアンシリーズの傑作

自機の多彩なパワーアップ、バリエーションを広
げる当時と、要素を絞り込む現代の違い。

1984年稼働。基本的な流れは「ギャラガ」同様
だが、敵が超高速になっている。敵QUEEN
が持つ「プラスターヘッド」を回収することによ
り、攻撃力が上がったり、敵が遅くなったりと
さまざまなパワーアップが可能。また、自機の
パーツを回収することでLUPしたり、特定条
件を満たすことで自機が強力な機種に変身す
るなど自機にまつわるフィーチャーが多い。一
方で「デュアルファイター」を廃止するなど、大
胆な刈り込みを敢行。



ギャラガ'88

Galaga '88

AC ■アーケード ■1987年12月
©1987 NIGI

ギャラクシアンシリーズの傑作

三機合体、「レギオンズ」での自機とサテ
リテの攻撃は、本作の合体攻撃を思わせる。

ギャラクシアンシリーズの傑作

高難度面、縦スクロール、大型ボスなど、当時流行の
要素。『ギャラガレギオンズ』は初心に戻つたのだ。

1987年発表。「ギャラガ」直系の続編で、「ギャ
プラス」の八方向移動を廃し、「デュアルファ
イター」が復活。この状態でさらわれること
で、三機合体も可能となっている。「縦スクロ
ールの面がある」「大型ボスが登場する」「ア
イテムを入手することで通常と異なる高難度
面にいける」など、当時の流行フィーチャー
が数多く導入されている。



ギャラガアレンジメント

Galaga ARRANGEMENT

AC ■アーケード ■1995年11月
©1995 NBGI

ギャラガレギオンズシリーズの再編

誘爆ザコ、周囲の敵を巻き込む「レギオンズ」の根幹。無数のザコを放出する飽和攻撃。

デュアルファイターおよび、パワーアップバリエーション。

デュアルファイターおよび、パワーアップバリエーション。

1995年稼働の「ナムコクラシックコレクションVol.1」に収録。シリーズの総決算的な内容。「敵が美しい軌跡を描いて高速に飛ぶ」という、「ギャラガ」シリーズの原点を突き詰めたゲームデザインとなっている。旧作の敵を積極的に登場させており、プレイヤーにシリーズとしてのつながりを意識させているのもポイント。三機合体は廃されたが、仲間を捕虜にした敵種族によって、「デュアルファイター」のパワーアップが変化する。

を象徴するかのような存在だったのです。

1987年の「ギャラガ88」は、新しい血を取り入れた作品です。画面シューティングの全盛期はひとまず終わり、「シューティング」画面がスクロールし、広大な世界を探索するものとなっていった時代でした。この年に発表されたナムコシューティングといえば、巨大な竜がフアンタジー絵巻のような世界を突き進む「ドラゴンスピリット」だったのですから、ゲーム界の流れがわかるうというものの、時代が一周して原点を見直せるようになる前のことでしたから、「ギャラガ」シリーズにも変化が求められました。縦スクロール面や巨大ボスといった要素が現代シューティングから「ギャラガ88」に輸入されたのです。

「ギャラガ」シリーズが再度アーケードに返り咲くには、1995年の「ナムコクラシックコレクションVol.1」を待たなければなりません。本作は名作ナムコゲームのオリジナル版とアレンジ版を収録しており、「ギャラガ」と「ギャラガアレンジメント」の両方を遊ぶことができました。ゲーム業界も一定の成熟を見せ、旧作の良さを再評価する

時代が到来したのです。「ギャラガアレンジメント」こそは「ギャラガレギオンズ」の直接の先祖といっても過言ではないでしょう。撃墜すると周囲のギャラガを巻き込んで爆発するエイリアン、無数のザコを生み出し飽和攻撃を行うギャラガ。縦横無尽に画面内を飛び回るギャラガ編隊。実に多くの「ギャラガ」が受け継がれています。ここまで見ていくと、シリーズは「デュアルファイター」「ギャラガス」と「ギャラガ」「ギャラガ88」「ギャラガアレンジメント」

「ト」の二系列に分類できることが分かります。つまり「ギャラガレギオンズ」は、「ギャラガ」系列からこれを代表するはずの「デュアルファイター」システムを廃し、「ギャラガス」の八方向移動を組み込んだとも言えます。「ギャラクスアン」系列に「爆発ザコや飽和攻撃」といった「ギャラガ」的な要素を組み込んだとも言えるのです。同じ「ギャラクスアン」から生まれた二つの系列は30年を経て「ギャラガレギオンズ」によってひとつに合わされたのです。

ギャラクスアン

・デュアルファイター系
自機の捕虜化

・八方向移動系

ギャラガ

ギャプラス

・縦スクロールなど
流行要素の導入

・八方向移動
・シリアスなムード
・敵の捕獲

ギャラガ88

・敵出現数の増加
・ゲームの高速化
・パワーアップの変化

ディグダグ

ギャラガアレンジメント

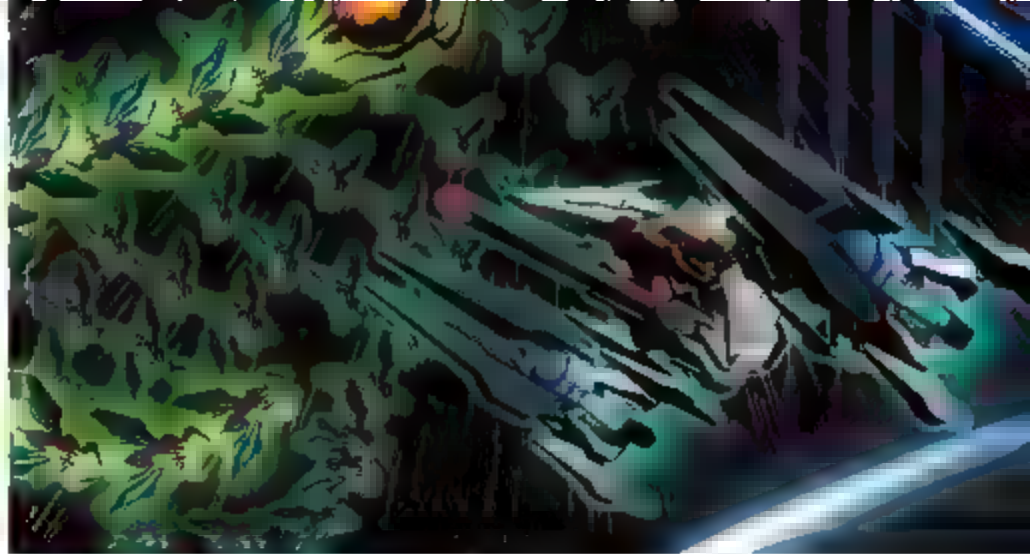
・飽和攻撃
・爆発による一掃
・捕虜化・パワーアップの
廃止

・土の掘削→
敵集団の掘削

ギャラガレギオンズ

・「サファリア」の仕様変更
による操作の平易化
・難易度の見直し

ギャラガレギオンズDX



対立を越え 破壊を覚悟
殲滅系シム アーケード 開発秘話

ギャラガレギオンズDX 開発者インタビュー

『ギャラガ』シリーズの最新作『ギャラガレギオンズDX』(以下『DX』)、この鮮烈な作品はどのようにして生まれたのでしょうか。同作のディレクターである、バンダイナムコゲームスの井口正氏にお話を伺いました。

Interview= 箭本進一(フリーライター)



株式会社バンダイナムコゲームス
開発スタジオ コンテンツデザインディビジョン
コンテンツデザイン部 第10課
『ギャラガレギオンズDX』ディレクター

井口 正 Taroishi Iguchi

1973年生まれ。1995年(株)ナムコ入社。

【近年の代表作】

・『PAC-MAN Championship Edition』シリーズ(ディレクター兼レベルデザイナー)
・『ギャラガレギオンズ』シリーズ(ディレクター 兼レベルデザイナー)

【その他の主な参加タイトル】

・アーケード『ナムコクラシックコレクションVol.1』
・アーケード『ナムコクラシックコレクションVol.2』
・プレイステーション『ソウルエッジ』
・アーケード/ドリームキャスト『ソウルキャリバー』
・アーケード『ソウルキャリバー II』
・ニンテンドーDS『パックンロール』

『ギャラガ』の受け手から 送り手へ

——『ギャラガレギオンズ』の開発の切っかけを教えてください。

井口 2006年に社内でXbox LIVEアーケード向けにナムコのクラシックタイトルをリリースするプロジェクトを立ち上げました。旧作の移植からスタートし、その後、最初の新作として2007年に『PAC-MAN Championship Edition』(※1)をリリースしました。この作品が高評価、かつヒットしたことを受け、同じ内部開発チームで第2弾として開発したのが初代の『ギャラガレギオンズ』(以下、初代『レギオンズ』)です。

「ダウンロードタイトルとなった理由はどういったものでしょうか。また、パッケージで出すような選択肢はあったのでしょうか。」

井口 前述のように、ダウンロード専門の小規模なプロジェクト(開発スタッフはMAXで5名程度)で立ち上げた経緯があるので、パッケージ単体でのリリースは、最初から念頭にありませんでした。

ナムコタイトルが数ある中で、なぜ『ギャラガ』だったのでしょうか。

井口 理由はいくつかあります。まず『ギャラガ』という作品が、『パックマン』に並ぶ全世界で大ヒットしたIPであること。次に、私が、『ギャラガ』に詳しくなかったということ。ほかには、参加スタッフに、シューティング

ギャラガ レギオンズ Galaga Legions

360



■ Xbox LIVE アーケード ■ 2008年8月20日

■ 8DONS ポイント ■ CERO A (全年齢対象) ©2008 NBGI

【移植・復刻】Xbox 360『ナムコアーケード パーシャルアーケード』収録

コンテンツー 3DS『パックマン&ギャラガ デイメンションズ』収録

『レギオンズDX』の前身にあたる「画面シューティング。敵の大群と戦う」というコンセプトは『DX』と同じだが、サブ砲台「サテリテ」を画面の任意の場所に設置できる。そのため、敵の移動パターンを記憶し、適切な位置に「サテリテ」を置くという、戦略的な側面が強くなっている。そのため、同一シリーズながらプレイ感は大きく異なっている。『DX』をひととおりプレイした後に本作を遊ぶと、『レギオンズ』というコンセプトの新たな側面が見えて興味深い。

※1『PAC-MAN Championship Edition』(パックマン チャンピオンシップ エディション) 2007年発売のアーケードゲーム。1980年代のPAC-MANシリーズの傑作を再現し、当時の雰囲気を再現している。

※2『ソウルキャリバー』 1998年発売の3D格闘ゲーム。当時としては非常に高い評価を受けた。

※3『ソウルキャリバー II』 2000年発売の3D格闘ゲーム。前作の続編として、さらなる進化を遂げた。

※4『パックンロール』 2005年発売のDS格闘ゲーム。PAC-MANとPAC-MANのキャラクターたちが戦う。

※5『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※6『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※7『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※8『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※9『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※10『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※11『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※12『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※13『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※14『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※15『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※16『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※17『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※18『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※19『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※20『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※21『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※22『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※23『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※24『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※25『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※26『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※27『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※28『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※29『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※30『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※31『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※32『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※33『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※34『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※35『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※36『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※37『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※38『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※39『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※40『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※41『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※42『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※43『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※44『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※45『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※46『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※47『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※48『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※49『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※50『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※51『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※52『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※53『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※54『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※55『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※56『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※57『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※58『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※59『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※60『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※61『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※62『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※63『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※64『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※65『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※66『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※67『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※68『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※69『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※70『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※71『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※72『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※73『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※74『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※75『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※76『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※77『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※78『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※79『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※80『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※81『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※82『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※83『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※84『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※85『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※86『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※87『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※88『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※89『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※90『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※91『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※92『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※93『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※94『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※95『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※96『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※97『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※98『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※99『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※100『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※101『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※102『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※103『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※104『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※105『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※106『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※107『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※108『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※109『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※110『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※111『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※112『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※113『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※114『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※115『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※116『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※117『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※118『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※119『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※120『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※121『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※122『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※123『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※124『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※125『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※126『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※127『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※128『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※129『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※130『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※131『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※132『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※133『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※134『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

※135『ギャラガレギオンズDX』 2008年発売のXbox 360アーケードゲーム。ギャラガシリーズの最新作。

好きが揃っていた、ということもあります。私自身もシューティングが好きなこともあって、若手の頃はシューティングと名のつくプロジェクトには幾つか関わりました。アーケード時代の、主なキャリアは、『ソウルキャリバー』(※2) シリーズ(「1」と「2」)でしたが、その合間に『ゼビウス3D/G』(※3)や、(知る人ぞ知る)『てんこもりシューティング』(※4)などにも関わらせてもらいました。

——オリジナルの『ギャラガ』をリアルタイムで遊ばれましたか？

井口 小学生の頃にリアルタイムでプレイしていました。ただし、主にファミコンですが。もともと『ギャラガ』と言うタイトルを、本格的に研究したのは、ナムコに入社した後です。実は入社して最初の仕事が「ナムコクラシックコレクション」(※5)という業務用基板シリーズ製品で、その中の「パックマンアレンジメント」と「ギャラガアレンジメント」の2作品を担当しました。このことがきっかけで、その後、何度も「パックマン」や「ギャラガ」に関係する仕事をする機会が増え、結果的にこの2作品についてはだいぶ詳しくなりました。

「サテリテ」にまつわる対立

——『レギオンズ』のキーワードとして「無数の敵がこちらを押し潰さんばかりに出現す

る」ことがありますが、こうなった経緯は？ またいわゆる「弹幕もの」でない理由はどういったものでしょうか。

井口 先ほどお話しした「ギャラガアレンジメント」開発時には、貧弱なハードスペックの為に、思うような敵の群れを表示できなかったことが心残りでした。わかりやすいですが、これが着想の原点になったと思います。ギャラガアレンジメント開発当時(1995年)から既に10年以上経過していたおかげで、従来の10倍以上の敵を同時に出しても全く問題のない時代になりましたからね。この大量の敵の群れを、オリジナル「ギャラガ」の「チャレンジングステージ」(※6)のように、一定の飛行パターンで迫り来る、といった構成を軸にしたゲームをベースに開発を進めました。このように画面いっぱい敵の群れを出すことを最初に考えていたので、自機と敵とのやりとりも、体当たり「メインで攻めたほうがシンプルで迫力がある」と思いました。また、私自身が弾幕ゲームがさほど得意でないというところもあります。

ただ、少し誤算だったのが、画面の見た目が予想以上に弾幕ものに近くなってしまったことです。当初からハードコアなゲームではなくカジュアル向けのプレイヤーをターゲットにしたかったのですが、特に欧米では「bullet hell」ならぬ「galaga hell」なぞと評されて、必要以上にマニアックな印象を与えてしまったことが結果として悔やまれますね。

——開発時の苦労話、新要素「サテリテ」(※7)のコンセプト、導入の意図などについてお願いします。

井口 「ギャラガレギオンズ」は、1作目、2作目とも開発過程で非常に苦労したシリーズです。それぞれの開発前作となる「PAC MAN Championship Edition」シリーズが、非常に順調で成果も出ただけに余計にそう感じますね。

初代「レギオンズ」では、基本的な仕様でプログラマやビジュアルの担当者ごとく意見が合わず本当に苦労しました。結果的に自機の移動範囲や、攻撃手段に関しては、対立していたスタッフの意見を、そのまま採用することで、辛うじてプロジェクトの破綻を防いだ、といった感じでした。

その対立の焦点のひとつが、新要素「サテリテ」でした。

初代「レギオンズ」の「サテリテ」は固定配置する砲台のような武装ですが、前述のようにレギオンズの敵の挙動は「チャレンジングステージ」のように特定のパターンに即して動きます。この敵に対応させるべくプログラマから提案されたのが「サテリテ」(のプロトタイプ)でした。

この「サテリテ」と固定パターンの敵の群れ、と言う組み合わせは、パツと見では調和しているのですが、実際に検証してみると非常に大きな問題を抱えていることに気づきました。それは簡単に言うと「攻略パターンの

※4『てんこもりシューティング』 1995年発売の業務用基板「ナムコクラシックコレクション」の25種類の一つ。ギャラガが敵の群れを押し潰さんばかりに出現する。 ※5『ナムコクラシックコレクション Vol.1』『Vol.2』 1995、1996年発売。『ギャラガ』『パックマン』『ゼビウス』『ソウルキャリバー』などの名作を収録。 ※6『チャレンジングステージ』 『ギャラガ』のベースとなる、非常に難易度が高い。初代『ギャラガ』の「チャレンジングステージ」の敵の群れは、この「チャレンジングステージ」の敵の群れをベースに作られている。

幅が極端に少なくなる」という問題です。少しでも調整が雑になると攻略パターンがごく単調になったり、難易度が劇的に変化してしまうんです。

私は、敵挙動パターンをはじめとするデータの作成&調整作業を、シリーズを通してひとりで担当しているのですが、このままではまずいと思い、仕様の見直しをスタッフに提案しました。

しかし、これが中々受け入れられず、前述のとおり大きな対立の原因となりました。しばらく押し問答が続いたのですが、小規模で短期のプロジェクトですから、すぐにスケジュールの目処が立たなくなりました。結果、背に腹は代えられず、押し切られる形でこの仕様を採用したんです。

それから大変でした。まず、それまで作成したデータを大幅に作り直す必要があり、さらに、サテリテの特性にあった敵データの完成度を上げるための試行錯誤が延々と続きました。締め切りが刻々と迫る中、ゲームとして遊べる目処が立つまでは本当に胃がギリギリし通してしたね。

最終的に現在のように、それなりに遊べるようにまとめました。しかし、当初想定していた以上に、パターン偏重のゲーム性になってしまいました。その原因は、上記のようなシステム構成、このシステムに即した調整法が開発中に見いだせなかったことにあったと思います。

アップデートから新作に リソース不足の中で

——初代「レギオンズ」配信の時点で「レギオンズDX」は予定されていたのでしょうか。
井口 予定はありませんでした。実は、初代「レギオンズ」リリースの後、開発チームは解散したんです。ただ、個人的に悔いの残る状態でのリリースでしたので、ひとりでこっそりと追加データを作成してPS3にアップデート移植をもくろんでいた時期がありました。結局この話は立ち消えになったんですが、後に「レギオンズDX」立ち上げの布石となることになりました。

——「レギオンズDX」が初代「レギオンズ」のリメイク（調整版）でなく、新作である理由はどうなものでしょうか？

井口 「レギオンズDX」が、その操作方法やプレイスタイル、難易度も含め、リメイクと言うよりも実質的に「新作」のような構成になった経緯についてですが、中々ややこしいので、開発過程の経緯を順を追ってお話しさせてください。

実は「レギオンズDX」の企画の当初は「リメイク」でも、ましてや「新作」でもなく、

PS3向けの「アップデート移植」作と、360向けの「追加アップデート」として立ち上げた企画だったんです。

というのも「レギオンズDX」の企画立案時は1作目の開発チームも解散してしばらく経過した後だったので、開発（主にプログラマー）は海外の開発会社に委託して、ディレクションと追加分のデータ作成&調整を、私ひとりが担当するという布陣でした。同時開発の「PAC-MAN Championship Edition DX」(※8)も同じ体制で作られています。

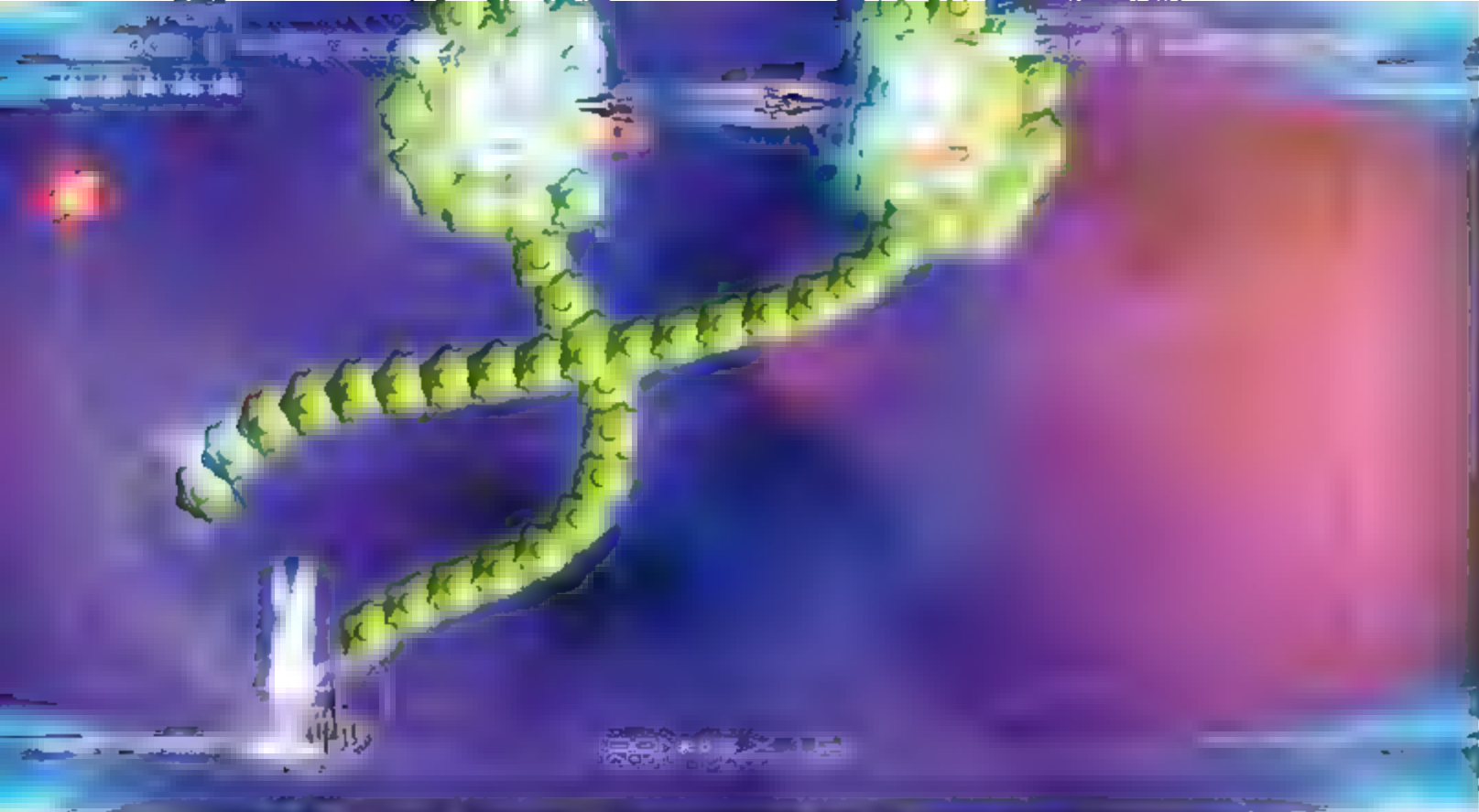
しかしながら、ここで想定外の事態になりました。先行して開発していた「PAC-MAN Championship Edition DX」の作業中でしたが、急遽、「レギオンズDX」の360のリリースオーダーが「アップデート」から「単体の製品」に変更されたんです。

——アップデート版を作るはずが、新作を作ることになったということですね。

井口 このオーダー変更を受けて、当初はご指摘のように「ノーマルなリメイク」を行う方向で仕様を再構築したのですが、これがうまくいきませんでした。

もともと1作目のデータは非常に複雑で扱いにくかったため、新たなデータを大量生産す

※8 「PAC-MAN Championship Edition DX」(パックマン チャンピオンシップ エディション DX) 2010年発売のドット絵ゲーム。道路の中でパックマンがモンスターに追いつかれそうになるとゲームがスロー化したり、一気にこれを追い払う「ボム」など初心者向けのアレンジが施されている。また、最大30匹のゴーストを引き連れる「パルサー」及び「スーパースター」などの過激な難易度要素なども搭載されている。



初代『レギオンズ』では「サテリテ」を任意の位置に設置可能。自機は画面下で敵の猛攻に耐えつつ、「サテリテ」は画面上で弱点を撃つような連携もできるのだ

2008 NRG

るには時間が圧倒的に不足していました（データ作成&調整期間は初代「レギオンズ」は約10ヵ月、「レギオンズDX」は約3ヵ月）。このほかにも、オーダー変更のあたりで海外の開発現場が混乱したことや、スケジュー

ルの見積もりがなかなか立てられなかったことが響いて、とても「リメイク」できるほどの新たなリソース（データや素材）が準備できなかったんです。この時も相当追い詰められましたね。

この窮地を脱するため、思い切ってゲームの開発アプローチを180度替えました。

そしてこの時に考え出したのが今回の「レギオンズDX」スタイルと言える内容なんです。

——リソース不足の中で、どのような手法を採られたのですか？

井口 クリアすべき課題は、限られた「追加修正」で、可能な限り1作目からの「差別化」を図るということです。これを実現するため、とにかくコンセプトを含め、比較的成本をかけずに変えられるところは、丸ごと入れ替えて、見た目は同じでも、中身を別ゲームにする方向で、ゲームを再構築することにしました。シリーズ前作を遊んだ人でも別の楽しみ方ができ、受け入れられるのではないかと発想を転換し、これを実践しようとしたわけです。

具体的に、どのような手法を採られましたか？

井口 実際に採った手法は大きく2つあります。ひとつ目は「サテリテ操作の一新」です。1作目はサテリテの操作が複雑なため、とっつきが悪いのと、操作ミスで脱落するプレイヤーが大勢いました。そこで、思い切って2

つのスティックを機体操作と攻撃方向に割り振るよう変更しました（※9）。これにより操作のハードルがぐっと低くなり、アドリブプレイでも十分楽しめるようになりました。

2つ目は同時開発していた「PAC-MAN Championship Edition DX」の仕様の大胆な流用です。わかりやすいところでは、達成目標の変更（クリアメイン→制限時間スコアアタックメイン）、スロー演出の導入（※10）、ボinasステージの追加などです。これらの手法はシューティングという枠でとらえると、若干違和感がありますが、既存のシューターを多少取りこぼしても、それ以上のカジュアルプレイヤーを取り込むことができれば、それらで挽回できるとの計算もあります。多くはカジュアルゲームとして応用できる要素でしたし、これにより、前作で難しすぎると感じて敬遠したプレイヤーをあらためて呼び込める切っかけになると考えました。

もちろん開発会社が同じだったことによる開発期間の大幅な圧縮も大きな理由ですし、実際のところ、これ以外の打開策は当時ありませんでした。

ただ、ここまで作業コストを圧縮しても、やはり敵データ作成やゲームバランスに多大な時間を費やすことになり、かなり苦労しましたね。

最終的には完成はしましたが、睡眠時間が平均4時間以下の日々が「PAC-MAN Championship Edition DX」の開発から「ギャラガ

レギオンズDX』の終了まで延々1年以上続きました。

初代『レギオンズ』から『レギオンズDX』へルール変更が行われるうえで、本採用に至らなかったゲームアイデア、ルールなどがありますか？

井口 前述したように、何とか完成はしましたが、やはり各種の変更に伴う敵データのバランス調整に多大な時間を費やす羽目になり苦労しました。

こんな調子でしたからはっきり言って採用できなかった仕様は無数にあります。

特に、残念だったのはタイムアタックや、実績／トロフィーの調整、あと、1作目で採用していた固定方式のサテリテも途中で泣く泣くカットしましたが、時間が許せば「TYPE3」として実装していたと思います。

また、前作との差別化対応を最優先で進めた結果、「ギャラガ」らしい要素が大幅に目減りしたことも残念でしたね。

とはいえ、一時は、一作目同様、プロジェクトの破綻を覚悟する状況まで追い込まれたことを考えると、本当に完成してよかったなあ、というのが今の心境です。

ぜび、スコアアタックを

——『レギオンズDX』発売後、ユーザーさんの声で印象的だったものはありますか？

井口 爽快感が凄いという声、シューティン

グが苦手だけど楽しめた！といった声を多く頂いており、これに関しては、狙いどおりの評価を頂けて非常に満足しています。

一方で、予想以上に、1作目のサテリテ仕様（固定方式）のカットについて少なからぬ不満の声を頂きました。前作のリリースの際は、サテリテ仕様に関してのポジティブな反響が皆無だったため、これについては少し複雑な心境ですね。

あと、「つまらない」と言う声も幾つか頂きました。これはレビューなどをよく読むと「クリアが簡単すぎ」という目線からの評価なんです。確かにシューティングの文法で、クリアだけなら非常に楽な内容になっています。これはスコアアタックを意識して攻略を楽しむゲームだということをコンテンツ内でうまく伝えられなかったことが原因だと思います。この記事を読んで同様の感想を持った方は、ぜびスコアアタックを意識して再チャレンジしてほしいですね。

——旧シリーズの敵グラフィックが入っている理由をお聞かせください。

井口 この仕様は、初代「レギオンズ」から採用しているのですが、初代の「ギャラガ」だけでなく、いわゆる「ギャラガ」シリーズを楽しんできた方々に楽しんでもらえることを意図して、このような構成にしました。

旧シリーズのグラフィックの中には、700版（※11）というマニアックなものがありますが、こういった経緯での導入でしょうか？

オールドPC、MZ-700版「ギャラガ」を再現した画面。画面下の自機は「A、#、I」3種の文字を組み合わせた、現在のアスキーアートの表現。ハードの限界を越える知恵へのリスペクトだ。写真は「レギオンズDX」



井口 ビジュアル担当者に聞きました。「レトロPCゲーム風のギャラクシアンは私（田名網）の完全な趣味です。当時のコンピュータは性能が低く、キャラクターを表示することさえ困難時代にA#I-Iだけでギャラクシアンを表現（※12）してしまうような強引かつ天才的手法に当時衝撃を受けました。ゲームはアイデアと工夫」ということを示してくれた開発者へのリスペクトの意味でこのスキンを入れています」とのことです。

カジュアル層に届く タイトルを

『ギャラガレギオンズ』シリーズをアーケードで展開するような予定はありますか？

井口 残念ながら今のところはありませぬ。個人的にアーケードゲーム開発畑出身であることもあり、可能であれば実現したいですね。今回の『レギオンズDX』も一度ボツを食らったから2年後にたまたま復活した経緯があるので、チャンスがあればぜひチャレンジしたいと思います。

——個人的にシューティングは遊ばれますか？ また、最近注目のタイトルは？

井口 仕事柄、最近では360のタイトルは良く遊ぶので、その中のシューティングゲームは大体プレイしています。最近だと『チャイルド・オブ・エデン』(※13)が印象的でしたね。——今後のシューティングゲームはどうあるべきだと思いますか？

井口 最近では「シューティング」というより、もう少し大きな枠組み、具体的には、(短時間のプレイで、記録を競い合うといった)アーケードゲームの枠組みを、ビジネスとしていかに発展させられるか、日々考えています。

シューティング(特に2D)というジャンルに限定すると、商業製品では、カジュアルプレイヤー層の目にも届くようなフックを意識したタイトルがもつと増えるとチャンスが広がると思います。

また、現在のシューティングは、プロとアマチュアの垣根が低いゲームジャンルの筆頭です。リッチな商業ゲームが相対的に減ってきている以上、望むゲームは自ら作るという方向でアマチュアならではのハイクオリティな作品がさらに増えてほしいと思います。さらにそういった動きにビジネスがうまく連動できるような仕組みが構築できたら最高なんでしょうね。

——最も印象に残っている、もしくは、「はまった」心のゲームはなんですか？

井口 90年代後半の3Dロックオンシューティングが大好きです。

「レイストーム」(※14)

「蒼穹紅蓮隊」(※15)

「パンツァードラグーンツヴァイ」(※16)

「オメガブースト」(※17)

「ZOE」シリーズ(※18)

「Rez」(※19)

なかなか難しそうですが、チャンスがあればぜひこのタイプのシューティングの開発にチャレンジしたいですね。

——読者のみなさんにひと言お願いします。

井口 この記事を見て『ギャラガレギオンズDX』に興味を持った方はぜひ体験版をダウンロードしてみてください。これまでに経験したことのないような破壊の爽快感が味わえると思います。また、購入したけどいまいち面白さがわからない方は、ゲームルールを理解していない可能性があります。

お手数ですがチュートリアルモードの説明をスキップせずにプレイしたり、デモプレイをぜひチェックしてみてください。印象がガラッと変わると思います。

いわゆる2Dシューティングとはちよつと異なる挙動やルールがあるので「あれっ？」と思った方はぜひ！

あと実績やトロフィーを取得するのは簡単ですが、クリアだけを目的にすると、このゲームの面白さのごく一部しか味わえないと思います。どれかお気に入りのモードをひとつ決めてスコアアタックにチャレンジしてみてください。コツさえつかめば、ほかのシューティングにはあまりないトリップ感を味わえるはずです。

ネットランキングで、ランクS(上位5%)を獲得してギャラガマスターを目指してください！

——本日はありがとうございました。

※13『チャイルド・オブ・エデン』 2011年発売の3Dシューティング。電脳世界で女性の意識を侵すウイルスを浄化する。幻想的なビジュアルと音楽が融合している。
※14『レイストーム』 1996年発売の横スクロールシューティングシステムは2Dシューティングのそれだが、3Dグラフィックを用いた演出が特徴。
※15『蒼穹紅蓮隊』 1996年発売の横スクロールシューティング。自機の前線に展開する戦艦エリア内に敵をとらえ、ロックオンする全方位照準システム「N.A.L.S.」が攻略のカギ。
※16『パンツァードラグーンツヴァイ』 1996年発売の3Dシューティング。電に果てて戦う。複数の敵を一気に倒すロックオンシステムが爽快。
※17『オメガブースト』 1999年発売のアクションシューティング。ロボットに乗り、3D空間を自由に飛び回って戦う。映像美が追求された作品。
※18『ZOE』シリーズ 2001年から2003年にかけて3作発表されたシューティングゲーム『ZONE OF THE ENDERS』シリーズ。
※19『Rez』 2001年発売のシューティング。音楽と融合させた内容で、2Dシューティングの枠を超えた作品。

iOSアプリとして配信されている2本の「ギャラガ」は胸ポケットに入れて持ち運べる時代になった。

スマートフォンで「ギャラガ」は進化するのか?



Galaga REMIX

■iPhone、iPad touch および iPod touch iOS 4.0以降 ■バンダイナムコゲームス
■2009年4月5日 ■250円(税込) ©1981-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.

Galaga 30th Collection

■iPhone 3GS、iPhone 4、iPod touch(第4世代)、iPad 互換 iOS 4.0 以降 ■バンダイナムコゲームス
■2011年6月5日 ■「Galaga 30th Collection」のみ無料。全作パック700円(税込)
©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

Text=即月 誌(フリーライター)

最近では、大手ゲームメーカーの本格参入も相次いで、ゲームハードとしても頭角を現してきたスマートフォン。「ギャラガ」シリーズはiOSで「Galaga REMIX」と「Galaga 30th Collection」の2種類が配信されている。09年4月に登場した「Galaga REMIX」は、「ギャラガ」のオリジナル版とリミックス版のセット。名作「ギャラガ」がいつでもどこでも遊べるのはファンにとって嬉しいが、コンパクトなスマホの弱点とも言える操作性には課題が残る。特にオリジナル版は、レバ操作やパッド操作で遊び込んだユーザーの評価が辛くなるのは仕方ないところか。一方で、リミックス版はオリジナル版よりも難易度が低く設定されている。その分、操作性もさほど気にならない。内容は、PSPの「ナムコミュージアム」に収録されているアレンジ版とほぼ同じ。各ワールドは5ステージ(十チャレンジングステージ)で構成され、ラストには巨大ボスが待ち構える。面白いのは、スマホならではの「加速度センサー」操作に対応

台頭してきた新携帯ハード



「Galaga REMIX」のオリジナル版はアーケードを忠実に移植。本体を縦に持って遊ぶ

している点(ほかに「スライド」と「方向キー」が用意されている)。本体を左右に傾けるとその方向へ自機が移動する。もちろん角度がついて画面は見にくくなるものの、レールシューゲームでハンドル型コントローラを握った時のようなアナログ的な興奮が伝わってくる。爽快感や達成感を増大させるべく、裏返しとして緻密で計画的なプレイを求める、そんな方向性に進化を遂げたシューティングとはまた異なる、いい意味で原初のコアを感じた。



「Galaga REMIX」のリミックス版では、昆虫型のボスが登場! 最大3機合体などで対抗する。画面下のバーを動かす「スライド操作」が遊びやすい



実績を解除するとアチーブメントピンズという形でコレクション可能



『Galplus G30th Edition』の「スコアアタック」。最大3面で点を稼ぐ



無料で遊べる『Galaxian G30th Edition』。連射できるのが逆に新鮮!?

30周年を記念したリメイク版

今年の6月に配信が開始された「Galaga 30th Collection」は、「ギャラクシアン」「ギャラガ」「ギャプラス」「ギャラガ88」のシリーズ4作をリメイクしている。各タイトルとも画面構成やゲームの流れに大きなアレンジはないが、ゲーム性を新たにする。2つのシステムがポイントだ。ひとつは連射制限。連射できる弾数が上限20発（「ギャラガ88」は30発）と決められ、弾切れすると単発でしか撃てなくなる（補充待ちすると解消）。これを束縛ととらえればストレスに感じるが、戦略性を高めるルールとして考えると見え方は変わるだろう。もともと「ギャラガ」は、敵列を組もうと飛来する敵を殲滅する「掃蕩」と、その後、向かってくる敵を迎撃する「狙撃感」の二要素が重なり合っている。リズムを作っていた。この緩急を、システムの強調したのが連射制限といえるのではないかと。この局面で集中的に撃ち込むか？ 決定権はプレイヤーの手の中にある。もうひとつのシステム、敵を引きつけて撃つとより高いスコアが得られるというルールも同じ方向性だ。こちらもどこまでリスクを取るかという判断が求められる（画面内に自弾があると次が撃てないため近距離で敵を狙う「ギャラクシアン」「ギャラガ」のオマージュともとれる）。ほかにもゲーム外のシステムとして、「敵を7.65機倒した」「1回のプレイで5000万点獲得」などの実績を収集する「アチーブメント」や、プレイするとたまる「ギャラガポイント」



タイトル画面で流れる、30周年を記念した「ギャラガ」のオリジナルムービー。巨大昆虫との戦いがリアルに描かれる。これを頭に入れ、ゲームスタート!

を使つてのパワーアップアイテムの購入（特殊弾やバリア装備など、ワンプレイ限りで自機を強化）といった要素もある。3ステージ限定のスコアアタックモードも収録され、対応するプレイスタイルは幅広い。加速度センサー操作はないが、AIタイプ3種類の操作方法も遊びやすさが増した。「ギャラガ」の優れたビジュアルデザインは、時代を超えて多くの人々を惹きつける。新たなハードで原点の良さをどう活かすか？ それはこれから続く課題だろう。



ギャラガ3Dインパクト

宇宙戦士になりきれ ナムコ3Dシューティングの 正統後継作 「ギャラガ3Dインパクト」

3DS

パックマン&ギャラガ ディメンションズ

■ニンテンドー 3DS ■バンダイナムコゲームス
■2011年6月23日 ■5040円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. Text=山本雄作(編集部)

【収録タイトル】

- 『パックマン ティルト』(新作/アクション)
- 『ギャラガ 3D インパクト』(新作/シューティング)
- 『パックマン チャンピオンシップ エディション』
(2007年/アクション)
- 『ギャラガ レギオンズ』(2008年/シューティング)
- 『パックマン』(1980年/アクション)
- 『ギャラガ』(1981年/シューティング)

■始5秒で驚かされる ジャイロセンサーの快適操作

新ハードが登場して期待すること
といえば、どんな新しい面白さを体
験できるか? だろう。

「3DSって何がすごいのか?」と聞
かれたら、この「パックマン&ギャ
ラガ ディメンションズ」を見せてあ
げれば、きつと期待どおりの反応が
返ってくる。本作はそんな作品だ。
本作には計6本のタイトルが収録
されており、「パックマン ティルト」
と「ギャラガ 3D インパクト」の2
作が3DSならではの新機能、ジャ

イロセンサーを使った完全新作だ。
「ギャラガ 3D インパクト」はナ
ムコが得意とする、「ギャラクシアン
3」「スターブレード」に代表される
レールライド型3Dシューティング
の完全新作でもある。かつては専用
大型筐体でリリースされていたジャ
ンルだが、はたして携帯ゲーム機で
も、その魅力は楽しめるのか?
電源投入後、手のひらの上には、
あの頃の延長線上にある興奮が、確
かにあった。

プレイ前は、一見すると、タイト
ルにも冠された3D(立体視)のイ
ンパクトがすごいのかな、と文字ど
おりに予想してしまったのだが、
確かに立体視もすごい。けれど、そ
れ以上に快適で面白かったのが、3
DS本体もプレイヤー自身も一緒に
動くという操作方法だ。

ゲームをスタートすると、画面の
中は宇宙戦闘機のコックピット。幾
つもの計器類が光を発している。キ
ャンビーの外には宇宙が広がり、本
体を上下左右に振ると画面の中の視
界も同期して上下左右を映す。本体
を向けた方向に視界が広がる――

3DSの画面はすなわち、パイロ
ットの視界なのだ。ちよつと悪ふざ
けして3DS本体を足元や背後に向

けてみたら、コックピットの座席ま
で見えた、自分の体こそ映らないが、
確かに今、自分はコックピットに座
っているというわけだ。

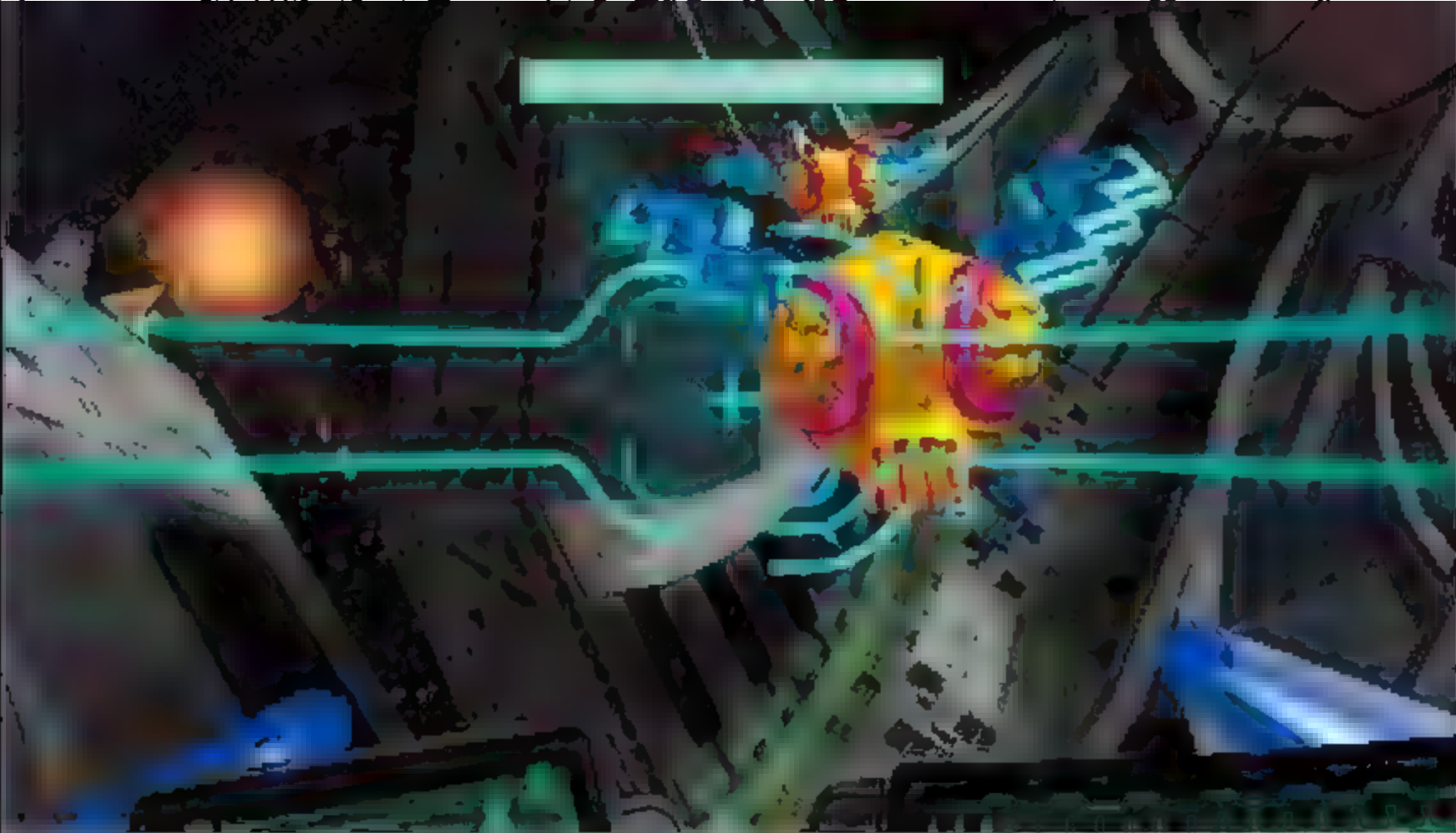
3DSの画面をのぞき込むのは、
まるで自分が照準器をのぞき込み、
目標に狙いを定めているかのようだ。
照準は常に画面中央。本体を動か
して目標を照準に重ねたところで敵
を撃つ。一応スライドパッドでも画
面を動かせるのだが、本体を動かし
て操作したほうが断然速いし快適だ。

今までにも照準型やガン型のコンソ
ールで狙撃ゲームはあった。本
作はそのいずれともちよつと違う。
本体を向けた先も世界が広がってい
て、3DSを通じてゲームの視界を
共有しているような錯覚。これは新
鮮で、不思議で、面白い。

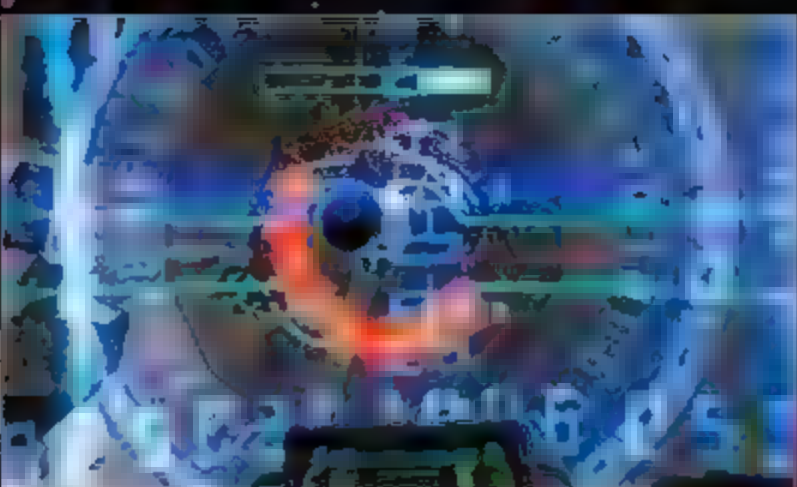
先に進めなくなったら パワーアップして再挑戦

自機の移動は自動スクロールで進
行するので、敵の攻撃を回避するに
は、敵からの攻撃は迎撃して撃ち落
とすか、撃たれる前に敵をやっつけ
るしかない。

敵を撃ち落とし、敵弾を撃ち落と
し……と攻撃に専念してゲームを続
けていたら、ステージ3のボス戦で



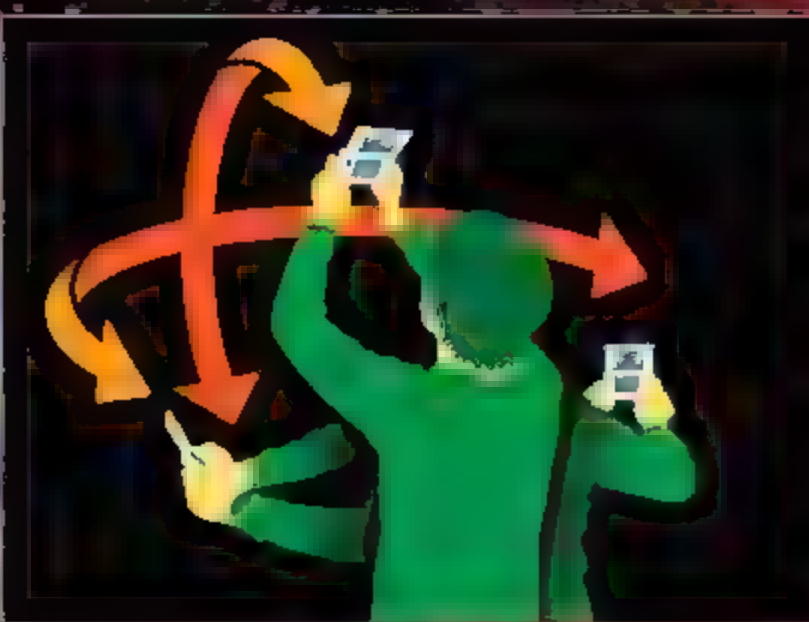
シリーズおなじみのギョラガ艦隊が襲来。目標をセンターに入れて、撃てー



手ごわい敵弾が飛んできたら「フリーズ」で弾の動きを止めて撃ち落とせ



艦隊は複数機を同時捕獲するチャージ・トラクタービームで捕まえる



3DSを向けた先に視界が動く。直感的に敵を狙い撃つ楽しさがある

敵の攻撃を迎撃しきれず「ゲームオーバー」ボスを倒せず先に進めなくなってしまう
ボスの攻撃を迎撃しきれずに負けてしまうのはなぜだろう？ 自分のプレイ方法を反省してみると、パワーアップをうまく使えていなかった。Bボタンのため撃ちで発射するトラクタービーム。これは当たった敵を捕獲でき、捕獲した敵の種類に応じて自機に搭載された6種のプラスター（兵器）がパワーアップする。
今度は慎重にパワーアップしてみよう。ゲームを最初からやり直す

今度は敵を倒すよりも、なるべくトラクタービームで敵を捕獲すること優先。すると自機が見る見るうちにパワーアップ。標準装備の「レーザー」の連射スピードが上がり、強力な「ボム」敵と敵弾の攻撃や動きを一定時間停止させる「フリーズ」敵弾を一定時間防げる「フォースフィールド」まで使用可能になった。そしてステレオ3Dのボスと再戦。迎撃し損ねた敵弾は「フォースフィールド」で防ぎ、「フリーズ」で動きを止めたボスの弱点に「レーザー」と「ボム」をたたき込む。あるいは「フリーズ」で敵の弾を止めて慎重に撃ち落とす。この「フォースフィールド」も「フリーズ」をボスの攻撃が激しいときの対応策として使用し、さらにボスを撃破できた。
ゲームオーバーになってもコンテンツ開始時の状態に戻るだけでステレオ3D冒頭からやり直せる。繰り返し遊べば敵の出現パターンも自然と覚えて、初回よりも確実にパワーアップして進める。丁寧に遊べば活路を見いだせる絶妙な構成には、ユーザーを見守る意図を感じる。真意を確かめるべく取材を敢行。結果は次のページで！

ニンテンドー3DSの3D映像は本体でもご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。



新ハード3DSならではのシューティング開発秘話

『ギャラガ 3D インパクト』 開発者インタビュー

3Dシューティングはナムコの得意ジャンル。そこに3DSだからこそ実現できたゲーム性が加わった本作は、どのようにして生まれたのか？ 開発に関わられた杉山氏と岡野氏に、お話を伺った。

Interview = 山本悠作(編集部)



株式会社バンダイナムコゲームス
開発スタジオ コンテンツ・デザインディビジョン
コンテンツデザイン部 第9課
『ギャラガ 3D インパクト』ディレクター

杉山高尚 Takahisa Sugiyama



株式会社バンダイナムコゲームス
開発スタジオ コンテンツ・デザインディビジョン
コンテンツデザイン部 第9課
『パックマン&ギャラガ ディメンションズ』ディレクター

岡野崇宏 Takao Okano

ナムコからは過去にもさまざまな3Dシューティングやレールライド型シューティングが発売されています。『ギャラガ 3D インパクト』の開発にあたって、参考にされた過去タイトルはありますか？

杉山 自社製品になってしまっていますが、人称視点かつレールシューティングということ、特に「スターブレード」(※1)や「ギャラクシアン3」(※2)などは参考にさせていただきました。

立体視ならではのアイデアとして、敵や弾の遠近感が直感的に見えて、撃ち落とす順序が明確にわかりました。立体視で距離を確かめてから撃つ、という要素は意図して組み込んだゲーム性でしょうか。それとも、開発

していて偶然に仕上がった要素でしょうか。

杉山 「パックマン&ギャラガ ディメンションズ」ではニンテンドー3DSならではの機能を使った面白さを提供したいというコンセプトで始まりました。そのうえで「ギャラガ 3D インパクト」は特に最大の特徴である「立体視」を存分に楽しんでいただきたいという経緯で開発しています。

「新ハードの3DSって何ができるの？」というゲーム初心者に「ギャラガ 3D インパクト」を渡すと、ジャイロ操作(※3)と立体視、どちらも直感的に面白さがわかることが素晴らしいと感じました。ジャイロ操作と立体視を組み込むことは、開発の企画当初から、決まっていたのでしょうか？

杉山 実は当初、「立体視」と「ジャイロ」は全く想定されていない仕様でした。「立体視」を生かすにはどんな形がふさわしいかについてはかなり議論をし、一時期は自機が映り込む三人称タイプのものや、タッチペンを使った操作などいろいろと検討していた時期もありました。ある時、途中段階まで制作されたゲームに実験的にジャイロセンサーによるカメラ操作を組み込んでみたところ、今までにない新鮮な感触を受け「これだ！」となりました。開発途中での方向転換だったので苦労しましたが、迷いなく開発が進められ、結果的にとても良かったと思います。本体を動かすと立体視の映像がぶれる可能性もあるのはわかっていたのですが、実際にやってみるとしっかり遊べます。今まで感じたことのない臨場感が得られるので、ぜひこれはみなさんに実際に触って体験してほしいです。

——この面白さは、なかなか誌面(言葉や写真)では伝えづらい、いわゆる「触らなければわからない」ところがあります。公式サイトでは高橋名人のプレイ動画が公開されていて、遊んでる楽しさが伝わってきますね。

岡野 「ニンテンドー3DS本体を振りかざして遊ぶ」という体感ゲーム的な面白さを伝えるには、実際に遊んでいる人の姿を見せる必要があると考えました。

ちょうどその頃に、高橋名人がゲームプレイ動画を配信するゲッチャさん(※4)に移られるという話を聞いたのです。シューティ

※1『スターブレード』 リアルタイムで描かれるポリゴンで表現された宇宙空間を、プレイヤーは砲手となって戦う。『ギャラクシアン3』の続編的な作品として1991年に登場した。

※2『ギャラクシアン3』 1990年に大阪の「国際花と緑の博覧会」で初披露された。3Dシューティングの大型アトラクション。プロジェクターでスクリーンに映し出されたゲーム。最大28人で同時プレイする。後に商業施設やゲームセンターへの設置を可能とした簡易版の16人版と6人版も登場した。

※3 ジャイロ操作 3DSには「傾きセンサー」と「ジャイロセンサー」が内蔵されている。これを利用して、本体を傾けたり、回すことで、ゲーム上でカメラや自機を操作できる。

※4 ゲッチャさん 高橋名人のプレイ動画を配信するサービス。3D IMPACTも収録されている。詳しくは「ゲッチャさん」の公式サイトをご覧ください。



ングゲームといえは高橋名人」、しかもレトロゲームの「ギャラガ」が題材になっている本作をプレイしてもらうにはピッタリだと思えました。すぐにアポを依頼したところ、快く引き受けていただくことができました。

レトロゲームの話題が出てきましたが、個人的に最も印象に残っている、もしくは、当時ハマった「心のゲーム」ってありますか？
杉山 ファミコンの「所さんのまもるもせめるも」(※5)ですかね。いくらステージクリアしてもゴールにたどり着かないゲームなんて！ 最後は水鉄砲の水がなくなつて、ほぼ敵と触れるか触れないかの距離で撃ち合うんですよ。あのゲームの面白さを僕と共感してくれる方っていますかね……。

射程距離が弱まってくつて、今考えると熱いゲーム性なのかも……。ゼロ距離射撃のスキルを問うアクションシューティングとしての再評価があつていいかも!? さて、『ギャラガ3Dインパクト』に話を戻します。コソニティニューにしてもステージ開始時の装備

が失われるのは初心者向け配慮ですか？

杉山 そうですね。キャプチャによるパワーアップを行わずに進んでいくと、どうしても途中から苦しくなつてきます。そこで負けたうえで弱体化するのはあまりに過酷なので、一定の配慮をしました。ただしスコアはリセットされるので、やはりハイスコアを目指す人にとっては、いかにゲームオーバーにならずに最後まで進められるかが大事になつてくるので、やり込むとなると手応えは十分あると思います。

『ギャラガ3Dインパクト』は3Dシューティングに、新ハードならではの楽しさを見せてくれましたが、今後のシューティングゲームはどうあるべきだと思いますか？

杉山 長い歴史をずっと見てきたわけではないので、提言できる立場ではないですが……。

たとえば「スペースインベーダー」のような、ゲームの創成期を支えたシューティングと、世界の市場の主流である「Gears of War」(※6)などを比べると、同じシューティングでもだいぶ違うものになつてしまいましたが、「撃つて壊す」というシンプルかつ原始的な行為はいつの時代も常に求められてるんじゃないかと思えます。今後「シューティング」と呼ばれるものが形を変えていくことはあつても、ジャンルとして消滅してしまうことはないと思います。

——ちなみに最近、個人的に遊んだシューティングと、注目タイトルはありますか？

杉山 シューティングは少なからず遊びます。少し前になつてしまいましたが「罪と罰 宇宙の後継者」(※7)は面白かったですね。注目のタイトルですと、シューティングとは言い切れないですが、「新・光神話パルテナの鏡」(※8)は立体感や操作性など気になつていて、映像を見る限りでは気持ち良さそうなので、どのように仕上がっているのか、自分の手で特に触って確かめたいゲームのひとつですね。

——それでは、最後の質問になります。すでに『ギャラガ3Dインパクト』をプレイされている方と、未プレイの方に、メッセージをお願いします。

杉山 まだ触っていない方にはもちろんプレイしていただきたいですが、特にこの「ギャラガ3Dインパクト」は、言葉どおり「触つてみないとわからない」ゲームです。立体視とジャイロセンサーを組み合わせた臨場感のほかのタイトルでは味わうことができない感覚なので、ぜひ体験していただきたいです。すでにプレイされた方も、ぜひハイスコア獲得などもチャレンジしてみてください。やり込もうとするとテクニックはもちろんのこと、捕らえるべきか倒すべきか、などの駆け引きが迫られるので、かなり熱いと思います。オンラインスコアランキングでは世界中の猛者が日々競争を行っているので、ぜひチャレンジしてみてください。

——熱いお話をありがとうございました！

※5「所さんのまもるもせめるも」 1987年にエプソンから発売されたファミコンの横スクロールアクションゲーム。所ジョージが水鉄砲を武器に所沢を冒険。

※6「Gears of War」 世界的大ヒットとなったサード世代シューティング。開発はEpic Games。発売はマイクロソフト。

※7「罪と罰 宇宙の後継者」 Wiiで発売されたアクションゲーム。敵制スクロールで進行する3Dシューティング。遠距離攻撃と近距離攻撃を使い分けを要。開発はドット開発。発売は任天堂。

※8「新・光神話パルテナの鏡」 PS3・Wiiで発売された3Dシューティング。4人対戦・地・空・水・火の4属性を使い分け。

3DSにシューティングがやってきた! しかも2本! アーケード版『ゼビウス』とファミコン版『ツインビー』がリメイクされて登場。どちらも懐かしのシューティングを今の技術で立体視に対応させた、古典を未知の感覚で楽しめる作品である。ところで『ゼビウス』も『ツインビー』もシリーズ続編や移植作のプレイ体験が世代によって異なり、プレイヤーによって好みもさまざまである。そこで今回は、両シリーズについて世代も好みも異なるライターが集い、最新の3DS版を遊んでみた。立体視は名作に何をもたらすのか?

Text=山本悠作(編集部)

立体視の強さで難易度が変化 3Dになったその世界に思わず感動

アーケード版『ゼビウス』が好き!

Text=高岡昌己(フリーライター)

難易度設定はないが「3Dオプション」というものがある。これはニンテンドー3DSの3Dボリュームを最大にしたうえで設定できる立体視の強さなのだが、これが実は難易度設定ではないかと思うほどプレイ感覚が変化。「3Dオプション」を最低に設ければ2D版とそれほど変わらない感覚でプレイできるが、最大にするとその高低差の分だけ地上敵および地上敵からの攻撃を認識するまで時間がかかり、結果的に自機が撃墜される可能性が高まる。もちろん視覚の問題なので個人差はあり。ソルバルウではるか上空を飛行し、トーロイドやタルケンなどを撃墜しつつプログラムやゾルバクなどを爆撃。そんな感覚をより強く味わいたい人は3Dボリューム最大でプレイ。浮遊するアンドアジェネシスの姿を見るだけで感動してしまうはずだ。

3Dボリューム全開! 地面がギューン! 高所恐怖症は気を付けろ!

ファミコン版『ゼビウス』が好き!

Text=池谷勇人(フリーライター)

3Dクラシックスになって『ゼビウス』が手に入れたもの。それはたぶん「空気」だと思う。ソルバルウが飛ぶ空中と、はるか眼下に広がる地表。その間には、一体どれくらいの距離があるんだろう? 100メートル? 千メートル? それとも1万メートル? 思えばファミコン版『ゼビウス』は色数が少なく、ソルバルウが地表をのっぺりとなぞるように飛んで見えた。(僕だけ?) だけど少なくとも今、こうして3DSの画面からのぞく地表はとんでもなく遠い! あれ、ソルバルウってこんな高高度で飛んでたのか! 不思議なもので、高さがわかると、バキューラや地上絵の存在感もまた違って見えるんだ。それはつまり、地面と空中の間に存在する、目に見えない「空気の層」を描けているってことなんだろう。ために3Dボリュームを全開にしてみたら、地面がギューンって離れていって股間もキューン! 高所恐怖症の人、注意。



3Dクラシックス ゼビウス

3DS

■ニンテンドー 3DS ■任天堂
■2011年6月7日 ■600円(税込)
©1982 NAMCO BANDAI Games Inc.
©2011 Nintendo
licensed by NBGI

ニンテンドー 3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。
画面写真は2D表示のものです。

太陽の鳥にふさわしい浮遊感! フル3D仕様のバージョンも欲しい

パソピア7版『アルフォス』が好き!

Text=多根清史(フリーライター)

空中と地上を撃ち分ける『ゼビウス』は3D向きだと思ってはいたけど、いきなりXEVIOUSのロゴが飛び出す! ふわっとした浮遊感は“太陽の鳥”ソルバルウにふさわしく、はるか上空からブラスターを眼下の敵に降らせる気持ちよさ。ただ「高いか低い」の二分法ではなくて、高度にも細やかな違いがあるのがいい。アンドアジェネシスが低空をホバリング移動していたとは(自機より下にいるからブラスターが撃ち込めるわけで)初めて知りましたよ。『ゼビウス』の移植としても出来がよく、オリジナルほぼそのまま……だけに、もともとが当たり判定のほかは高低差を想定していない仕様のため、地上敵からの攻撃が少し不自然で、「もっと手前の弾かと思ったらすぐ当たった」など納得いかないやられ方も。最初からフル3D仕様のバージョンも遊びたいかもです。



ニンテンドー3DSで 名作シューティングが 生まれ変わった！ ～直感プレイレビュー～

『ツインビー』と連射装置の、 ちょっとフクザツな関係

ファミコン版『ツインビー3』が好き！
Text=ジストリアス(フリーライター)

『ツインビー』は雲を撃ち、出てくるベルを撃つことで色を変え、キャッチすることでパワーアップを繰り返す。撃ち過ぎたら壊れてしまうし、撃ち漏らしたら取れなくなる。そんなジレンマを楽しむゲームだと思う。そして本作『クラシックス』には連射装置の振り分けがある。最速にすれば怒涛の連射で敵をなぎ払うが、ベルの色がコロコロと変わってしまう。昨今のシューティングはボタン押し放しで連射できるのがほとんどで、つい連射装置に頼ってしまったが、次々と色を変え、瞬く間に壊れゆくベルを見てふと気づく「これベル取れないじゃん!」。連射がいつも有利だとは限らない、ベルには狙い澄ました一撃を、自分の思いどおりの色に染め上げて、落下を優しく抱き留める。思い出した、これが『ツインビー』だ。

3DS クラシックス ツインビー

3DS
■ニンテント 3DS ■任天堂
■2011年8月10日 ■600円(税込)
©1986 Konami Digital Entertainment
©2011 Nintendo
Licensed by Konami Digital Entertainment

ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。
画面写真は2D表示のものです。

イチゴだカニだ、ピーマンだ！ 3Dだ！そして何よりも連射だ！

スーパーファミコン版『Pop'n ツインビー』が好き！
Text=興 吟子(フリーライター)

ファミコン版『ツインビー』はシューティングゲームのイロハを教えてくれた作品でした。コツコツ長く遊び続けたものの、私の腕前では結局スパイス大王に会うこともできず。あれから幾星霜、まさか3DSで再会できるとは。ファミコン版と大きく異なっているのは画面が3D……ではなく、実は連射機能が装備されていることだと思うのです。これが連射付きコントローラで遊ぶ往年の『ツインビー』とは別次元の性能。敵の掃討はそうとう楽になり、ベルはあっという間に色が変わります。ファミコン版で培った経験と連射の性能が合致し、ついにはスパイス大王を沈めることができたのでした。ありがとう3DS。ありがとう3Dクラシックス。ちんまりと遊んでひとり恍惚に浸ったのでした。

3D効果といい、細かな部分の チューニングに注目したいタイトル

ファミコン版『ツインビー』が好き！
Text=富島宏樹(フリーライター)

『ツインビー』と3D表示、といってもあまりプレイ前は結びつかなかった。実際遊んでみると、3D表示のおかげで地上の敵に目が行きやすく、不意を突かれた一撃が防止しやすい。意外といえば意外だが、きっちり3Dの恩恵はあったと言える作品だ。基本はファミコン版と同じだが、違うのはオートの連射設定。これがなかなかの弾数なため、敵に撃ち負ける場面がファミコン版より少なく感じられた。またイエローベルの得点が、ファミコン版の最大1万点から最大10万点に大幅アップし、残機が増えやすくなっている。全体的にファミコン版より難易度は低下しているが、それでも一度ミスすれば、復帰は至難の業。思いどおりの色ベルが出せないもどかしさと、飛び交う敵を避けまくる緊張感は完全再現されている。



連射の強化により、連射・単発の撃ち分けの楽しさが増大。敵も楽に倒せる。立体視でのどかな景色をのんびり楽しめる平和なゲームに、ただ1周目に戻る。

名作3Dシューティングが 3DSで究極リメイク!!



スターフォックス64 3D

■ニンテンドー 3DS ■任天堂
■2011年7月14日 ■4800円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©1997-2011 Nintendo
Text=高岡昌己(フリーライター)

ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。画面写真は2D表示のものです。



NINTENDO64版で画面下に表示されていた仲間や敵のメッセージは下画面に表示され、上画面はアーウィンの操作に集中できる。ナウスからの通信は下画面タッチで受信だ。

ジャイロ操作の採用によって
より直感的な操作が可能に

1997年4月にNINTENDO64用ソフトとして発売された「スターフォックス64」は、スーパーファミコン用ソフト「スターフォックス」の続編として発売され、世界的に大ヒットを記録した3Dシューティングだ。Wiiのバーチャルコンソールでも「スターフォックス64」は楽しめるが、今回紹介する「スターフォックス64 3D」は、内容的にはリメイクながら技術的には完全なる新作。NINTENDO64やバーチャルコンソールでプレイし尽くした人も、そし

て今まで「スターフォックス64」に触れたことがない人でも、現在のゲームとして楽しめる新作として生まれ変わっている。プレイヤーが操作するのは、やと



最初からプレイできる2モードに加え、条件を満たせば最高難度の「エクストラモード」出現

やとわれ遊撃隊

スターフォックス のメンバー

ペッピー・ヘア

フォックスの父親と戦友だったベテラン。ステージの特徴や敵の弱点などを懸命に教えてくれる貴重な存在だ。



スリッピー・トード

フォックスとは学生時代からの親友。ボスの能力を分析し、相手のシールドゲージを表示してくれる。

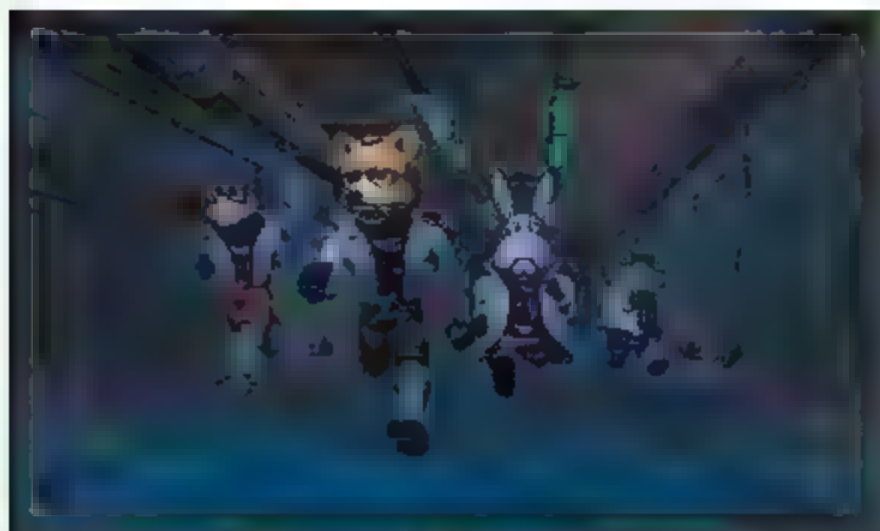
ファルコ・ランバルディ

アーウィンの操作に関してはフォックスを超えるという噂も。ルート分岐のカギを握っている。



フォックス・マクラウド

尊敬する父の意志を継いでスターフォックスのリーダーに就任。リーダーとしての自覚はまだだが、勇気があり正義感も強い。



名物とも言える「アーウィン搭乗デッキに向かって長い通路を走り続けるスターフォックスのメンバーたち」も完全再現＆進化している



スタートは左下のコーネリアで右上のベノムが最終ステージ。進行ルートによってステージや出現する敵が異なり、ストーリーも変化する

われ遊撃隊スターフォックスのリーダー、フォックス・マクラウドが搭乗するアーウィン。レーザーとチャージ弾、さらにスマートボムを放つことができ、ブーストやブレーキも完備、さらに宙返りやローリングといった特殊飛行も可能な超高性能全領域戦闘機で、その操作の気持ち良さも特徴。NINTENDO64の3Dステイックの操作感も抜群だったが、ニンテンドー3DSのスライドパッドでの操作も変わらず軽快だ。

その操作は、画面を見たまの感覚で操作できるスライドパッド上で

上昇、下で下降という操作だけでなく、スライドパッドを縦横に見立てたスライドパッド上で下降、下で上昇というNINTENDO64版と同様の操作にも変更可能。さらにモードによってはニンテンドー3DSならではのジャイロ操作にも対応している。より「スターフォックス64 3D」の世界にのめり込みたいときはジャイロ操作、ハイスコアや各ステージのスコアアタックが可能になる勲章を獲得したいときは通常操作など、使い勝手に加えて目的に合わせて使い分けるのもいいだろう。

敵&サブキャラクター たちも個性的!

Dr.アンドルフ

コーネリア防衛軍の科学主任を務めていたこともある天才科学者。ベノムに追放されたが反乱。最終ステージで本当の姿を見せる。



スターウルフの メンバー

傭兵ウルフがリーダーを務めるやとわれ遊撃隊。彼らの言動と名前を照らし合わせよう。



ウルフ・オドネル



アンドリュウ・オイッコー



ピグマ・デング



レオン・ポワルスキー



ペパー将軍

フォックスたちが暮らす恒星ライラット系を守るコーネリア防衛軍の司令官。スターフォックスにアンドルフ軍の殲滅を依頼する。



ナウス

旗艦グレートフォックスの専属航海士。アイテムを投下してくれる頼もしい仲間だ。



各ステージの最後には巨大ボスが出現。仲間から弱点を教えもらえば倒しやすい。ボスが生物ではなく兵器でパイロットが乗っている場合は、下画面でうるさいくらいにしゃべりまくる

セーブ機能にグラフィック進化 さらに3D化でプレイ感も上昇

操作以外にもニンテンドー3DSならではの要素がある。各ステージ終了後に進行具合がセーブされ、そこでゲームを終了しても次回に続きからプレイできることだ。NINTENDO64版はゲームクリア、またはゲームオーバーまでプレイし続けなければいけなかったが、その問題を解消。携帯型ゲーム機ならではの嬉しい仕様変更だ。

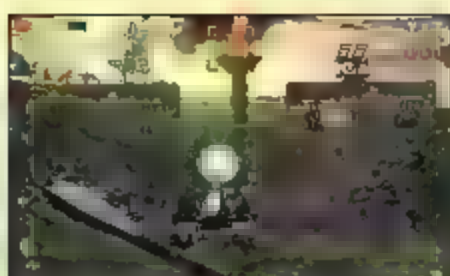
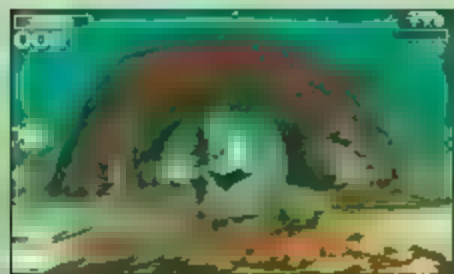
また当然のことながら、グラフィックは格段に上昇している。自機アーウィンや敵、背景などが美しくなっているのはもちろん、アーウィンが放つレーザー、水面スレスレを飛んだときの水しぶき、ボスが破壊される様子など、すべてにおいて美しく進化。シリーズを通してプレイしている人にとっては、イベントシーンなどを見て、キャラクターたちも成長したなと感じられるはずだ。

そしてタイトルにも冠された3D（立体視）。これは3Dシューティングとの相性が最高。NINTENDO64版では敵との距離を脳内補完で計るような場面もあったが、より直感的にプレイできるようになっている。そのため結果的に難度が低下。ゲームをクリアする達成感だけでなく、低



ブルーマリン

アクアスで乗り込む潜水艦。アーウィンとは異なる水の重さを感じさせる操作感が楽しめる。



ランドマスター

アーウィンと同じ武器を備えた戦車型のマシン。タイタニアとマクベスで活躍してくれる。

アーウィン以外にも 搭乗機が存在!

アーウィン

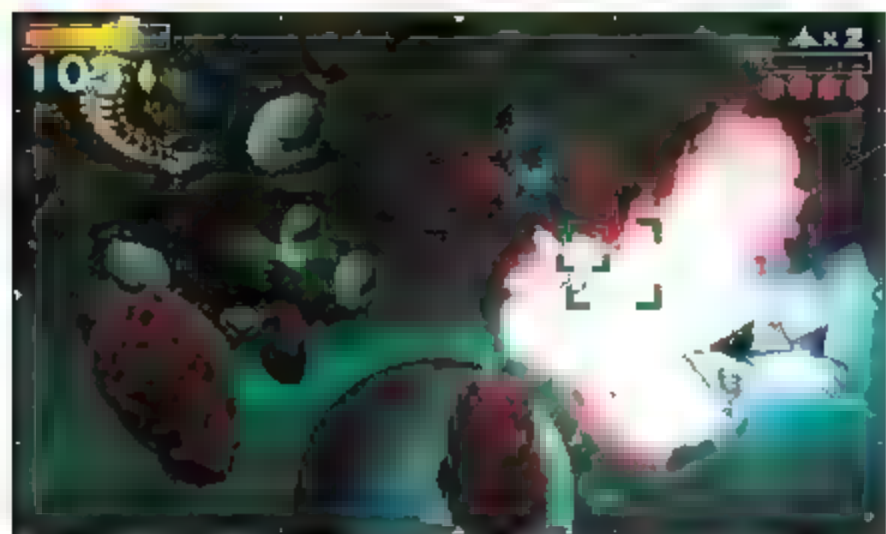
ほとんどのステージで活躍してくれる高性能戦闘機。宙返りやしターンの操作は十字キーで簡単に行えるようになった。



くなった難度と操作感の向上によって、アーウィンを操作する楽しさを満喫できるようになっている。

初心者でも上級者でも楽しめる 完全新作の登場も期待

シューティングゲーム上級者にとって「スターフォックス」シリーズは、画面やキャラクターの造形から受ける印象などによって、初心者向けと感じるかもしれない。確かに初心者やシューティングゲームが苦手なプレイヤー向けの面も多くある。操作のしやすさ、コースによって変



機体やキャラクターだけでなく、レーザーの軌跡、バックファイアの噴射、爆発や破裂など、細かな演出も美しく生まれ変わっている



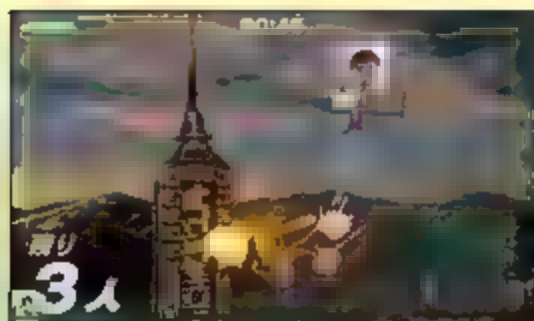
慣れないと使いづらかった宙返りなどの操作も十字キーを使うことでの確に使用可能。もちろん使う場合にはブーストゲージが必要だ

わる難易度、そしてどこかアメモミ的なキャラクターたち。しかしそれは「スターフォックス64 3D」の魅力のほんの一部だ。チャージ弾で敵を誘爆させればハイスコアにつながるヒット数を増やすことができ、最も難度が高いコースはひと筋縄ではいかず、さらにそのコースの分岐条件もさまざま。初心者は初心者として楽しめ、上級者も自分のレベルに合わせてより深く楽しめる。

それを思い出させてくれた「スターフォックス64 3D」。次はぜひ純粋な新作も期待したいところだ。

多人数プレイが楽しめる バトルモードは一新!

NINTENDO64版では画面4分割でプレイしていた「バトルモード」は、ダウンロードプレイで最大4人まで楽しめるようになった。ニンテンドー3DSが4台あればソフトは1本でOK。最後まで生き残れば勝利のバトルロイヤルなど、3種類の基本ルールで対戦可能。ひとりでもCPU相手にプレイできる。



内側カメラで撮影されたプレイヤーの顔が、画面上に表示される



基本ルールのほかにハンディキャップなど細かなルールも設定可能

『スターフォックス64 3D』 開発者インタビュー



任天堂株式会社
情報開発本部 制作部 制作第4グループ

Interview=高岡昌己(フリーライター)

天野裕介 Yusuke Amano

プランナーとして、ゲームボーイアドバンス『スーパーマリオアドバンス4』、ゲームキューブ『ゼルダの伝説4 時の剣+』、Wii『NEWスーパーマリオブラザーズWii』を手掛けるなど、さまざまなタイトルの制作にかかわる。『スターフォックス64 3D』の制作ではコーディネーターとして活躍。左の画像は天野さんご自身のMiiだ。

名作タイトルのリメイクで 3DSの魅力を伝える

——天野さんご自身の『スターフォックス』シリーズへのこだわりや思い出を教えてください。

天野 高校生の頃にユーザーとしてNINTENDO64版『スターフォックス64』をプレイし、映画的に表現された世界で熱い空中戦を体験できることに心を打たれました。

——『スターフォックス64 3D』の制作では天野さんはどのような担当・役割をされているのでしょうか。

天野 コーディネーターです。制作会社のキュー・ゲームス(※1)さんと一緒にNINTENDO64版をニンテンドー3DSでリメイクするにあたって、クオリティアップにつながるさまざまなサポート業務を行いました。仕様の決定やアドバイスから技術的な調査の手伝いなど、幅広く行いました。

——なぜ『スターフォックス』シリーズの新作を制作するのではなく、ニンテンドー3DSで『スターフォックス64』をリメイクすることになったのでしょうか？

天野 今回、ニンテンドー3DSの魅力を伝えるタイトルということで、

ジャイロ(※2)による新しい操作、立体視による新しいゲーム表現が大きなテーマでした。ここに新しい『スターフォックス』の制作という課題を絡めると、どうしてもリリース時期が年単位で遅れることになりました。過去作品の中で評価の高かったNINTENDO64版のリメイクということであれば、今でもその内容は見劣りしませんし、ニンテンドー3DSというハードの魅力を伝える点に注力できると考えて、NINTENDO64版リメイクの制作が始まりました。

——NINTENDO64版は、Wiiのバーチャルコンソールで配信されています。そのことは『スターフォックス64 3D』の制作に影響しましたか？

天野 ジャイロによる操作と立体視表現が商品としての大きな軸でしたので、特に意識はしませんでした。——評価の高いNINTENDO64版の、こういった部分を受け継ごうと思いましたが？

天野 あいまいな表現ですが、NINTENDO64版はゲームとしての手応えに強く心を打つものがあったと思います。それを失わないように再現させることに注力しました。——では逆に、NINTENDO64版のど

ういったところを変更しようと思ったのでしょうか？

天野 NINTENDO64版は幅広いユーザーを惹きつける魅力を持ったゲームでしたが、やはり難易度やゲームの仕組みがゲーム上級者向けの内容となっていました。そのためできるだけストレスなくゲームを楽しみたい方に対しての新規要素を追加しました。

——ニンテンドー3DSでのリメイクによって、NINTENDO64版からグラフィックやサウンドなどが大幅に向上しています。しかしゲーム内容はオリジナルを忠実に再現されています。制作のうえで、そういった部



※1 キュー・ゲームス スーパーファミコン『スターフォックス』の開発にもかかわったディラン・カスパート氏らが2001年に設立したゲーム開発会社。任天堂関連タイトルだけでなく、プレイステーション3とプレイステーション・ポータブルの『PixelJunk』シリーズなどの開発も手掛けている。

※2 ジャイロ操作 ニンテンドー3DS本体を動かして自機であるアーウィンを操作する方法。「ニンテンドー3DSモード」でのみ使用可能だが、タイトル画面やモードセレクト画面でも機能を体感できる。周囲のスペースと立体視のズレに注意が必要だ。



分での楽しさや難しさはありましたか？

天野 リメイクということで、すでに完成しているNINTENDO64版から内容を追加しなかった分、グラフィックの向上に注力することができました。この部分はキュー・ゲームスさんが相当こだわり頑張ってくれた部分です。キュー・ゲームスさんは過去にも『スターフォックス』シリーズを手掛けており、しっかりと任天堂とタッグを組めたことで、意思疎通の面でスムーズに進めることができました、今回のクオリティで商品が完成させることができました。

—— ニンテンドー3DSではステージの奥行が認識しやすくなり、プレイしやすさが増したと感じます。難易度調整やプレイ感覚で注意した部分、苦労した部分はありましたか？

天野 NINTENDO64版の難易度というのは、ゲームシステムなども含めて完成されたものがあったので、それはきっちりひとつのモード（「ニンテンドウ64モード」）として再現させるという目標はありました。「ニンテンドー3DSモード」に関しては、難易度を低く調整し直しましたが、マリオクラブ（※3）などの意見を参考にしながら、慎重に行いま

した。

「ニンテンドウ64モード」ですが、これはNINTENDO64版の難易度を完全再現したものでしょうか？

天野 エミュレーションではありませんので、一部タイミングが違う部分などはありますが、ゲームの要素としては完全再現となっています。

ジャイロが実現した操作方法の統一

ニンテンドー3DSだからこそ実現できたことはどんなことでしょうか？

天野 ジャイロによる新しい操作感と立体視表現によって、奥行き方向の3Dシューティングというジャンルに対して、よりリアルに体験できるシステムが実現できたのではないかと思います。

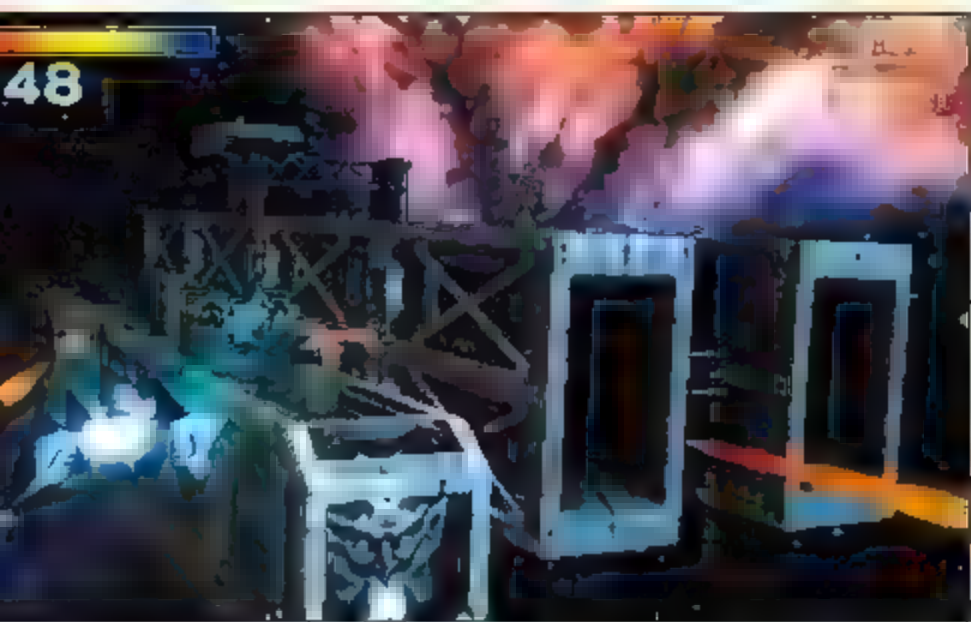
—— そのジャイロの採用によって実現できたこと、またNINTENDO64版からゲーム性を変化させたところがありますか？

天野 ゲーム性を変化させたという意識は制作時には特にありませんでした。スライドパッドの操作では、初心者にはカーソルを見て遊ぶので上下の入力が正対応で遊ぶ傾向にあり、ゲームに慣れてくるとアーウィンを

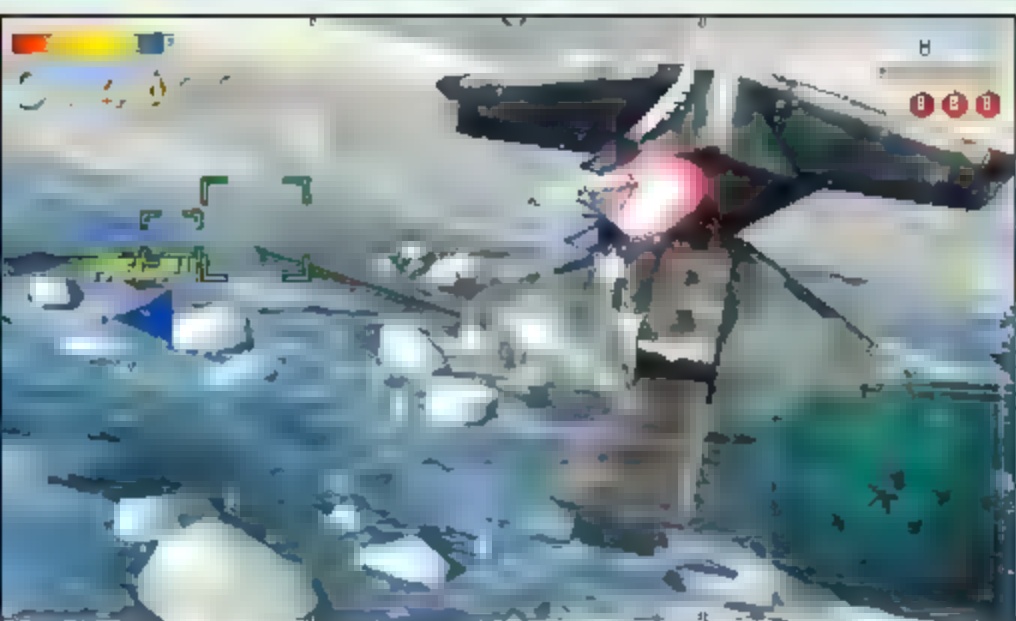
見るので上下逆方向の入力で遊ぶ傾向になります（※4）。これだとすべてのプレイヤーの操作方法を統一できていないと私たちはとらえていたのですが、ジャイロ操作では上下逆入力をするプレイヤーはおらず、やっとなら後方視点における上下入力の問題に対して答えを出すことができました。ではないかと考えています。

—— 「バトルモード」をNINTENDO64版の内容から一新したのは、ニンテンドー3DSでの多人数プレイを意識したからでしょうか？

天野 NINTENDO64時代と比べると、現在では多人数による対戦というのは目新しいことではなく、



※3 マリオクラブ 任天堂で開発されているソフトのデバッグやモニタリングなどを行っている会社。スタッフロールにもクレジットされている。
 ※4 スライドパッドでの操作 スライドパッド上で上昇の「ノーマル」と、スライドパッド下で上昇の「ノバス」があり いずれかを選択できる。



NINTENDO64版そのままを提供してもユーザーさんは満足できないだろうと判断しました。そのため思い切って新しい遊びの提案を含めて、すべて作り直しました。新しい要素とは、内側カメラの活用、アイテムパトルの追加、上下空間の拡張などです。

新たな体験を提供 シリーズ最新作の可能性

——NINTENDO64版『スターフォックス64』の発売から14年、現時点でのシリーズ最新作であるニンテンドーDS『スターフォックス コマンド』の発売から5年の月日が経過しています。今、『スターフォックス』をリメイクする意義とはどんなことでしょうか？

天野 「スターフォックス64」は14年前に発売したゲームですが、リアルタイムなゲーム進行に対してフルボイスで対応するなど、革新的なゲームシステムを実現していました。現在ではCG技術が発展し、映画がゲームに近づき、ゲームが映画に近づいています。今回の『スターフォックス64 3D』では、ジャイロによる直感的な操作と立体視表現によって、既存の映画やゲームからさらに

進んだ体験を提供できたのではないかと思います。

——そうしてリメイクされた『スターフォックス64 3D』。制作中のエピソードがあれば教えてください。

天野 今回、声優さんを一新してすべてのセリフを収録し直しています。NINTENDO64版の雰囲気は出せていると思います。キュー・ゲームスさんには「スターフォックス」シリーズが好きなスタッフも多く、一緒に作業をするにあたって、どんなことでも前向きに対応していただきました。とても楽しく素晴らしいゲーム制作だったと思います。

——天野さんから見た『スターフォックス64 3D』のアピールポイントを教えてください。

天野 グラフィックやサウンドの向上はもちろんですが、新しく作り直した「対戦モード」はゲーム本編をクリアした後も長く遊ぶことのできる内容になっていると思いますので、ぜひ楽しんでみてほしいです。

現在までに、ユーザーからはどんな反応がありましたか？

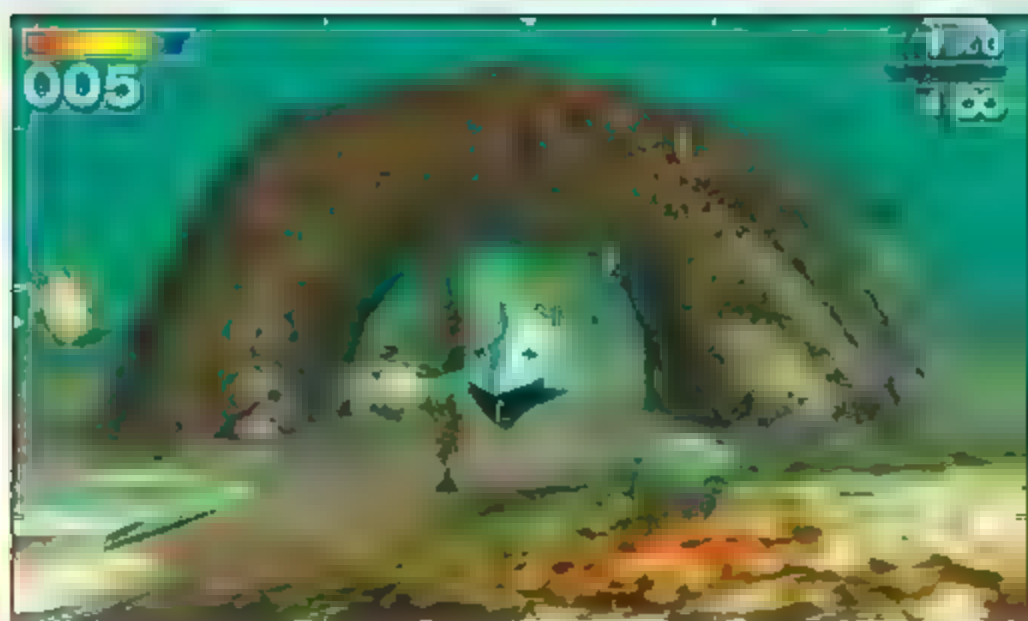
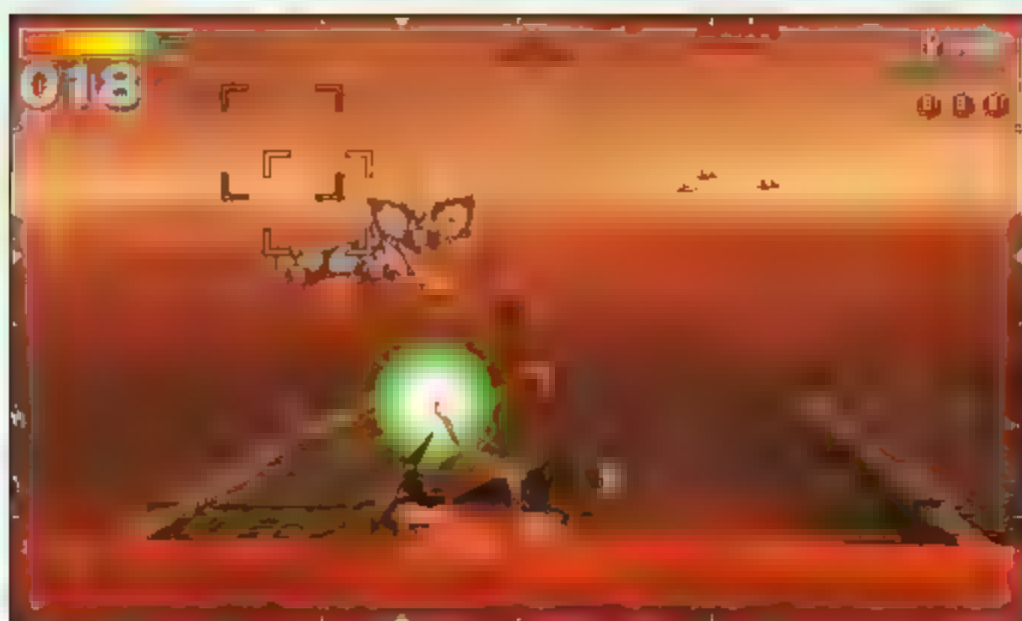
天野 実際に遊んだ方に聞いた話の中では、携帯ゲーム機ということとシンプルなゲーム性がうまく実現しており、どこでも本格的なゲームと



して熱くなれると好評を頂き、たいへん嬉しく思っています。普段ゲームをそれほど遊ばない知り合いの奥さんもクリアでき楽しめたということと、「ニンテンドー3DSモード」をちゃんと調整して良かったと感じています。

——今後、『スターフォックス』シリーズの新作を制作する予定はありますか？

天野 実際に制作するかどうかは未定ですが、個人的には今回のプロジェクトで新しいアイディアの可能性を感じましたので、またかわれたら嬉しいです。



シューティングの現在 シューティングの可能性

シューティングゲームはマニアックなジャンルと言われます。シューティングゲームのコアなユーザー、そしてシューティングゲームをあまりプレイしないプレイヤーに対して、それぞれ『スターフォックス64 3D』のどんな部分を楽しんでほしいと思いますか？

天野 コアなユーザーの方にはチャージ弾の活用による誘爆システムです。ゲーム内で目標を設定しており、歯応えのある遊びができると思います。シューティングゲームをあまりプレイしないプレイヤーに対しては、『ニンテンドー3DSモード』はかなり難易度を低く調整していますので、ゲームに慣れるまでの間にしっかりと『スターフォックス』の魅力を味わうことができると思います。

——現在のシューティングゲームというジャンルを取り巻く状況について、天野さんはどのような印象を持っていますか？

天野 シューティングゲームはゲームの創成期から存在するジャンルの

ひとつであり、なぜゲームの題材として早い段階から生まれたかと言えば、プレイヤーが直感的に把握できるシンプルなゲーム性が魅力だったからだと思います。現在もそのシンプルな魅力は残っているものの、それを生かす付加価値の部分がマニアックに寄りすぎていたり、ゲーム内内容を複雑に見せてしまっているように感じます。商品としての付加価値の部分で新しいアイデアがあれば、もっと幅広いユーザーに遊んでもらえるポテンシャルのあるジャンルだと思います。

——アイデア次第で大きな可能性を秘めたジャンルということですね。ところで、フォックスのモデルになった狐がいるという伏見稲荷大社（※5）にソフトの成功祈願などでお参りに行くことはありますか？

天野 『スターフォックス64 3D』の制作開始時にお参りをさぼったせいか、後半少しトラブルが続きましたので急いでお参りに行きました。今後、『スターフォックス』にかかわる方には、早めにお参りを済ませておくことをお勧めします（笑）。

——では最後に、『スターフォックス64 3D』、そして『スターフォックス

ス』シリーズのファンに向けてメッセージをお願いします。

天野 新作を待ち望んでいらっしゃるファンの方も多いと思いますが、「これだ！」というアイデアを持つて新作の『スターフォックス』を作ることができるように努力しますので、もう少しだけ『スターフォックス』のことを忘れないでください。私も新しい『スターフォックス』の世界を遊んで（つくって？）みたいです。これからよろしくお願いします。



※5 伏見稲荷大社 京都府伏見区にある稲荷神社の総本宮。約1万基の鳥居が連なる千本鳥居で知られ、祀られている「稲荷大神様」の使いが狐とされている。任天堂の旧本社がこの伏見稲荷大社の近くにあり、『スターフォックス』シリーズの主人公が狐になった由来はここにあるという。

海中

それは厳しくも心地よい戦場



3DS

スティーラダイバー

■ニンテンドー3DS ■任天堂 ■2011年5月12日
■4800円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©2011 Nintendo
Text= 富島宏樹(フリーライター)

STEELDIVER™

潜水艦とゲームの融合 浮上した最新作はいかに

潜水艦。それは卓越したステルス性と、魚雷やソナーなどの搭載兵器で音もなくミッションを遂行する水中の王者。史実はもとより、これまでに映画や小説など数多くのフィクションでも活躍が見られた存在だ。ゲームにおいては、古くはファミコンの「スクーン」やアーケードほかで登場した「海底大戦争」など、シューティングゲームの題材として選ばれたことも何度かある。

そんな潜水艦ゲームのニューカム



ーとしてリリースされた「ステイルダイバー」は、DSのテクニカルデモとして2004年に原型が登場。DSiウェアとして発表される予定が紆余曲折を経て、3DSにて本体発売からさほど間を置かずのリリースとなった経歴を持つ。

本作をプレイしていてひしひしと感じられるのは「潜水艦という題材をあらゆる角度から楽しんでほしい」という制作者の方針だ。そのため3種類のゲームモードであり、3DSならではの機能を使ったゲームデザインやシステムである、と自然に気づかされる。

最新ハードを贅沢に使った アナログ加減

タッチパネルに表示される操作系統を使って潜水艦を制御し、海中を進む「潜水艦モード」、魚雷を発射し敵艦を撃墜する3D視点の「潜望鏡モード」、見えない敵艦の位置を予測して攻撃を加えるターン性シミュレーション形式の「海戦モード」と、本作には3つのモードが用意されている。中でも、シューティングゲームとして注目なのが「潜望鏡モード」だ。

潜望鏡からの視点ということ、ゲーム歴の長い人ならナムコがかつて発売したエレメカ「サブマリン」を連想する向きもあるだろう。敵艦までの距離や動きを観察し、発射から到達までのズレを予測して魚雷を敵艦の少し前へ撃つ、見越しでの攻撃はまさしく「サブマリン」と同じ感覚だ。そこには「狙って撃つ」という、シューティングゲーム原初の楽しさが形を変えながらも確実に息づいている。

どこかアナログ的なプレイ感覚に華を添えるのが、3DSの機能を生かした操作。「潜望鏡モード」では内蔵のジャイロセンサーにより、本体



ニンテンドー3DSの3D映像は本体でしかご覧いただけません。
画面写真は2D表示のものです。

3DSならではの操作が生むギミック



表示するも、潜水艦は制御不能。この間、水中の状況は刻々と変わり、敵艦の動きも少しづつ見えてくる。この時、プレイヤーは判断が求められる。

「潜水艦モード」は、通常の「水上モード」から切り替えることができる。このモードでは、敵や地形からダメージを受けると、潜水艦の操作系統に水漏れが発生する仕様が搭載されている。水漏れ箇所をタックルすれば修理はできるのだが、その間は潜水艦の操作が全くできなくなり、バニシングは必至。この状況に振り回されるかのようなプレイは、大変ながらも本作だけの持ち味のひとつとして、ぜひ味わいたいもの。

を動かせばそれに合わせて視点も旋回するという、遊び心あるインターフェイスが用意されている。最新鋭のゲーム機でありながら、そこにあるのはキー操作のデジタルな手触りだけではない。原初と最新が同居するゲームデザインこそ本作の特徴であり、3DSの方向性を示すひとつの解答と言えるだろう。そう考えれば、早い時期に市場投入された理由も納得がいく。

挑戦心を刺激する スティックこそ特色

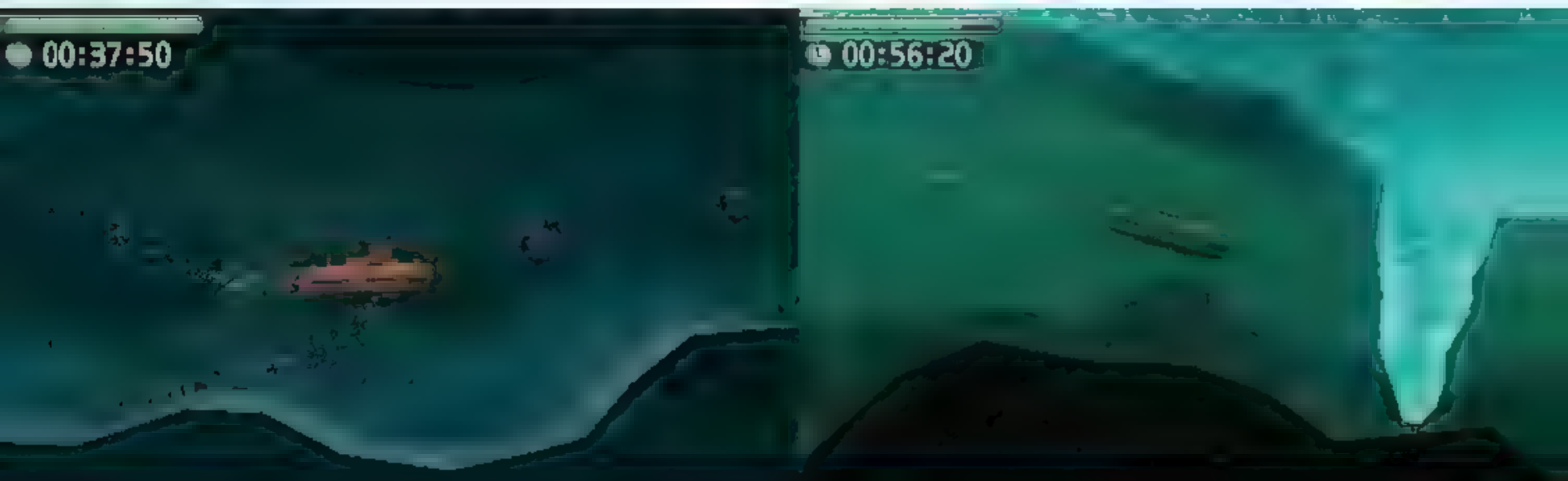
正直なところ本作は、クリアまでのプレイ時間だけで言うならさほどボリュームのあるタイトルではない。潜水艦の能力を底上げする「デカール」の収集や、難易度の上がつた「エキスパートモード」まで含めても、その点は変わらないだろう。だが、クリアや要素の収集だけがゲ

ームのすべてではない。いかに素早いクリアを目指すか、敵艦を確実に仕留める一撃を放つか……。たとえば示されていないくても、自分の限界へと挑戦するだけの余地はゲーム中にいくつも残されているのだ。

「潜水艦モード」に用意された、制作スタッフによるプレイ「スタッフゴースト」の存在は、そんな挑戦への足掛かりとなる。試行錯誤してスタップゴーストを抜き、そのうえで求めたくなるのは、今まで以上の完璧なプレイだ。その気になればハイスコアで全国一位を狙うような、果てのない道が先には広がっている。Wi-Fi通信を使ったタイムアタックランキングなどがあれば、きっと盛り上がっていただろう。気の早い話だが、もし次回作などがあるなら搭載に期待したいところだ。

「スティールダイバー」はアクション、3Dシューティング、ターン性シミュレーションと全く異種の3モードが収録されている関係上、純粋なシューティングゲームとは言えないかもしれない。しかし根幹に流れている、挑戦を各所で推奨するギミックは、シューティングを愛するスティックなゲーマーの心に必ずや響くはずだ。

00:37:50



00:56:20

『スティー爾ダイバー』 開発者インタビュー



任天堂株式会社 情報開発本部 制作部

今村孝矢 氏

多くの人気シリーズを手がけ、『スティー爾ダイバー』では新境地に挑戦。任天堂の今村氏に、開発秘話を伺った。

で参考にした作品、意識した作品などはありましたか？

今村 潜水艦映画によくある、手に汗握る感じの表現を意識しました。潜水艦の挙動については、もどかしさと気持ちよさの境目を感じてもらえるよう、試行錯誤しましたね。

——爆発音やソナー音、アクション時のボイスなど、本作は効果音に特にこだわりが感じられます。

今村 ゲーム中はほとんどBGMを鳴らさず、SEのみで雰囲気を出しました。ソナー音の間隔で敵との距離がわかったりします。

——パネルでの操作やジャイロセンサーを使ったギミックなど、本作が持つどこかアナログな感覚は、意識して作られたのですか？

今村 潜水艦というテーマの性質上、必然的にそうなった……というところでしょうか。

——本作は「デカール」で潜水艦の能力を変えることができますが、兵器の実装などではなくデカールにされた理由とは？

今村 わかりやすさです。ちなみに「潜水艦モード」のスタッフブーストに勝つためには、ある程度デカールを集めてから挑戦するのをオススメします。

——プレイへのアドバイスが出てきたところで、「海戦モード」でも戦いのコツがあればお願いします。

今村 敵にソナーでユニットを感知されたらあえて駆逐艦を逃がし、おとりとして相手をだます戦法がオススメです。

——発売後のユーザーからの反響は、どのようなものでしたか？

今村 独特の操作感が癖になったという意見が嬉しかったですね。続編については……個人的にはもう一度作りたいです。

——現在のシューティングゲームというジャンルを取り巻く状況について、今村さんはどのような印象をお持ちですか？

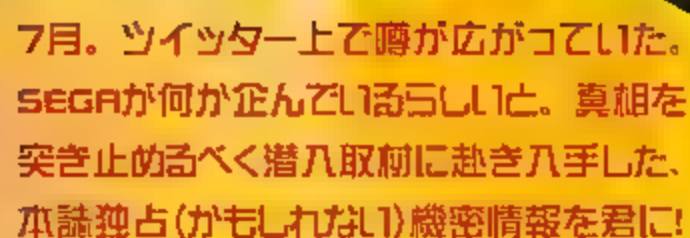
今村 難しいことを考えずにすぐ遊べるスタイルが業務用に向いていたのかもしれませんが。今後は家庭用据置機や携帯機のスタイルにフィットするシューティングゲームが待ち望まれているのではないのでしょうか？

——最後に、本誌読者へのメッセージをお願いします。

今村 「スティー爾ダイバー」はいわゆるシューティングとは少し違いますが、操作感に慣れると癖になるタイプのゲームです。機会があればぜひプレイしてみてください。



おい！ SEGAが何か狙ってるぞ！



- PlayStation®Store / Xbox LIVE ア ケー ド
- 発売 セガ 開発 Avalonche Studios
- プレイ人数 オフライン1〜2人、オンライン2〜4人
- 2011年秋 予定
- PS3 1500円(税込) / Xbox 360 1200MSポイント
- CERO 審査予定

CSFGA

PS3

360

Text=藤井ファール(武蔵野プロ)

「んが隆じのタイトル、スル」で書きかき

ある日、山本編集長から電話がかかってくる。てきた。電話は不正法を許可せよ。セガがこんな怪しいタイトルを作っているらしい。と、また公式サイトも立ち上がった。たまたまの偶然か？ 山本は簡単に承諾して下し、一ヶ月後、映像しがない。しかし編集長は黙る。この頃、セガのほぐれなさを許可せよ。これは即答した。

「さういふことをして、正しく同化するのは難い。だが、
たがは守せざるを得ないとして来たかも知れない。にや
あつとか、東京の気持ちは公事なものがあるだ
ろ」と、その又聞かすものが、ある種の
ゴッロシ的なものでものを、それを編集長だ
れが話をするところをうしろで聞いてゐる。

「6ページいけますよね？」編集長は言った。
「ええやう。私が書いたものは、本誌で日本のケ
ムが平定可へ、多岐をたでいるかを見ればすぐ理
解できるだろう。また拙いでは、な。未知の新作
と仮定6へ、多岐をたでいるか、このあたりの嗅覚
はやはりリタダ書ではない。」

私は取材を引き受けた。映画を撮めることゝなるが、いふとうゝでもなるが、せうほかの作品に比べて、映画を聞く意義がないゲームだったから……。

存知のとおり、本日は機械のサントラ公開日。未知のゲームを6ページぶち込むのは、怖い。

市調が、言わば、三兄弟は、ペーサー、ローレンス、そして……。

……。

アメリカ陸軍で数々の栄誉を受けた英雄。
しかし非道の限りを尽くす悪の科学者インフェルノに対し
弱腰な態度をとる国際同盟にブチ切れ、
軍を脱退して特殊部隊「レネゲード」を組織する。
世界平和を脅かすインフェルノに怒りの鉄槌を下すため、
爆烈軍団が今、始動する。

53歳、座右の銘は「弱い者を助け、悪い奴はガン殴る」

ブライアント将軍

OBJECTIVES

- **Destroy the Mortar Trucks**
- **Bring Prisoners to the Church**

Results

42

んなゲ、って全然わかんない。そうなんす画面が細か、それ本誌の写真サイズでは、こさめ取っ払い、印刷はきつからんのか？ 直にコロンガンでぶっ壊せしでいたい伝わると思うが、すまん群！ <は記事を読んで

その正体は現代によみがえった
90年代の「クニタツ」

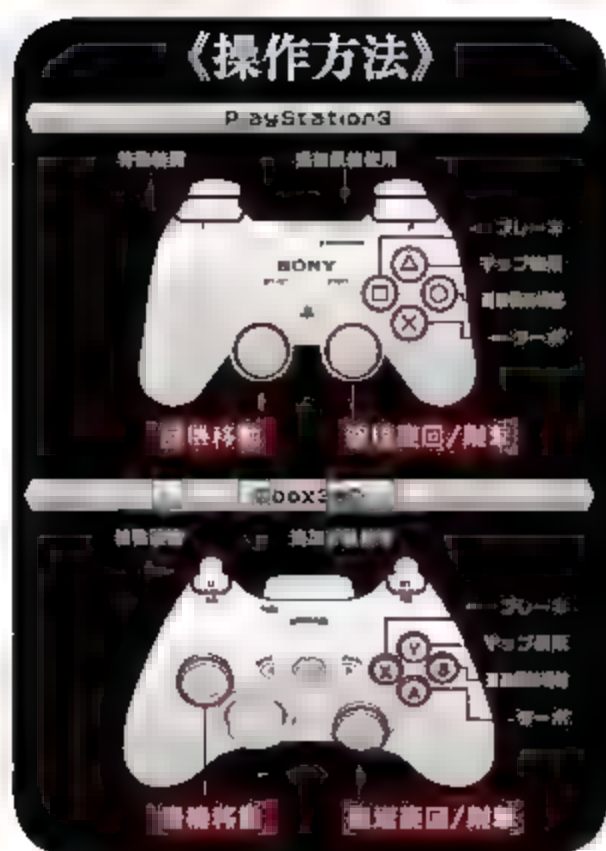
ゲーム内含は、軍団の「目」として敵の軍情を窺作してウランサの作戦を指示する任務を遂行していくものだ。劇裏としてには軍の「リーダー」ゲームのアクション・シューティングと違って、って間違いない。それを現代のもD技術を使い、高品質や大量のキャラクター、力の移動はゲーム性に結びつけ、オンラインでの多人数プレイにも対応したという、まさに最新技術で作られた90年代のアーケードゲームである。軍団のどろろ、このサイズの写真でも画面で何が起きているか伝わるという、画面に描かれたものの大きさ、映、これを2Dで描けばモロにスプライトでキヤラを表示していた時代のサイズになることに、歴戦のゲーマーやファンに受け付けた。

小難し。囚谷のミッシェンミシはな。カニカシ走
つた。カニハハ撃つて任務を達成するので。民間人への救出などもあるが、民間人はアイテム扱いで拾
つたら目的地へ向かうのみ。邪魔するヤツはみな
な敵。片の端から敵殺してばし。残弾なんか気に
するな。でも持てるサブマシンガンは覚えて使え
目的地のルートはガイストが示されるが、自
由のミッドトガソを発見してばし。以正彦
とにか。何を言わねばいいかわからない。と
う面倒な状況に陥る。走れ。走れ。走れ。走れ。
を標榜。それでほぼ解決する。操作も左スティック
で移動、右スティックで任意の方向にフルオ
トで撃つ。それだけ理解していればOKだ。

謎のマッドサイエンティスト。

新型爆弾で巨大都市を破壊後、国際同盟を脅迫し、世界征服を企んでいる。強大な軍事力を保有しており、ブライアント将軍の指揮する「レネゲード」を粉砕するために自ら開発した兵器で戦場に姿を現す。赤い服や何度もやられながら、しつこく登場するさまは、ソーックのライバルの某博士をほうふつさせる。

インフェルノ



『爆発物回しネグード』 開発者インタビュー

株式会社セガ
第三CS研究開発部
グローバルサポートチーム
チームマネージャー

長谷川 亮一

Ryoichi Hasegawa



『もしも20世紀末は
狙撃手の末裔だった』

取材前に質問をセガに提出した際、「80〜90年代を彷彿とさせる暑苦しさというか。やはりあの時代のゲームをイメージしたのでしょうか?」と一発目に書いた。

現地で出迎えてくださったチームマネージャーの長谷川氏は、いきなり熱く語り始めた。

長谷川 「そこは狙っています。ネット上でもすでにセガのバカゲーっぽい、と言われていますが(笑)。このタイトルはAvalanche Studios (スウェーデンの開発会社で、ジャストコースという箱庭系TPSで有名。爆発や破壊へのこだわりがものすごい)の開発で、海外で先行発売されます。海外版の名前は『Renegade Ops』なんですけど、日本語で『レネゲードオペレーション』にしてしまうと普通すぎるということでマーケティングや開発スタッフでタイトル決めの会議をしたのですが、これは80〜90年代の海外のドラマが日本で放送された時になぜかインパクトのあるサブタイトルがつけられた頃の、あの感覚でいこうと。『特攻野郎Aチーム』とか、『冒険野郎マクガイバー』とか。——やっぱりそこですか!」

長谷川 「特攻野郎Aチーム」なんて原題は『The A-Team』ですからね。特攻野郎なんてついてない(笑)。おまけに有名なコングの飛行機だけは勘弁な」という自己紹介セリフがありますけど、あれ英語版では言っていないですからね。後付けです(笑)。あの時代ってそういうノリですよ。



車が走ればタイヤの跡が残るのが当たり前だろ! だろ? こんなこまごましたゲームでそれをやるのかよ。それがないとダメなんですか? やらなくてもいいんじゃないですか? うるせえやりたいからやってるんだ! というかなんというか。仕分けとかないんで!



マシンガンを撃てば撃ただけ薬莖が洪水のように散る。よく観察しないと気付かないくらい細かいのだが、一切の妥協はない。おまけに薬莖ひとつひとつが物理演算で自然に動くという、そりゃそういうエンジンでやればそうなるだろうけど やりたかったんだろっな



ボンと吹っ飛ぶ建物。壊れかたは壊し方によって毎回違う。それが破壊のカタルシスとなるわけだ。壊す喜びに関しては日本人以上に海外のゲーム好きと制作者は執着心があるというか、妥協しない。それを2Dのゲーム性に還元したところに本作の魅力がある。

ローカライズにあたりゲームの調整などは？
長谷川 内容についてはほぼ何もオーダーを出していません。Avalanche Studiosは信頼できる会社ですし、質に関しては何も問題なかったです。
 —セガのゲームとしてはどうなんでしょう？ セガらしさ、的なものってあるじゃないですか。
長谷川 そのあたりはプレイして体感してもらった方が良いでしょう。では、どうぞ。

と回し回しでプレイする

操作は左スティックで移動、右スティックで任意の方向にマシンガンですよ。これ、操作系は『TANK』とか『怒』KAR』とかのループレバーゲームのイメージだったんですけど。

長谷川 いや、射撃方向固定の発想ではなく、ツインレバーで片方がショットという、「ロボトロン2084」とか、あと「スマッシュTV」あたりがルーツになるかと思っています。

あー！ それだ！

長谷川 あとゲームのノリとしては『NARC』あたりとか。悪は撲滅する！ 的な（笑）。

海外のアーケードゲームが源流なんですね。

長谷川 昔と違って、今は海外の開発者も「不親切さまで含めてゲーム性」という考え方を改めてきていますからね。より快適なエンターテインメントを目指すようになってきました。本作もそうです。

なるほど。確かに、今車を走らせてますけど操作感が気持ちいいですね。これは2Dのゲームとは違うところかもしれない。

長谷川 アナログスティックで速度調整できますし、ハンドリングの加減も細かくて。映像も、画面内のオブジェクトは物理演算で緻密に動いていて、車が舞い上げる砂埃や地面に残るタイヤの跡、風に揺れる草、壊れる建物など、全部リアルに再現されているんです。

あ、ちょっと『セガラリー』やってる感じ？



「デイトナ」！「セガラリー」だっつてんだろ！———ゲームみたいな難しい操作は必要ないので、適当に走っても超カッコイイ。ハンドル握ると人格が変わる人っているけど、同時に銃のトリガも握っているわけで。テンションかどうなるか、あとはわかるな？



高台からジャンプ！「大丈夫なのか？」「うまく着地しろ。そうすりゃボーナス点が入る」「転んだら？」「死にはしない、ちょっと横になって休みするだけさ」「敵さんがいたっ？」「ハチの巣って涼しそうだしよな」「ご冗談を」———そんな会話が聞こえてきそうです



長谷川 ですよ（笑）。カーブをガッツとこう、うまく回って土がズバツと舞い上がって、お今俺カッコイイ！みたいな（笑）。

——なりますね！あとこれ、地形に高低差がありますけど、崖から落ちたりします？

長谷川 しますね。ですが、落ちた場合にも仕掛けがあって、車が空中で回転してもうまく着地できるとボーナス点が入ります。

——ほう！

長谷川 派手によつ飛んでうまく着地したほうが高得点です。物理演算を利用した遊びですね。

——スコアにこだわりがあるのはいいですね。アーケードゲームっぽくて。ムチャ走りを楽しむ感覚は『クレイジータクシー』っぽいのかも。

長谷川 スコアに関しては画面右下の「ダメージストローク」という、何かにダメージを与え続けているとスコア倍率が上がっていく、という要素

があつて、非常に熱い稼ぎが楽しめますよ。

——コンボボーナスみたいなやつですね。

長谷川 本作は各面ごとに將軍からミッションを与えられて順次クリアしていく流れになっていますが、ステージマップは広くて、どの道を通って現地へ向かってもいい。目的地へのガイドは赤い矢印で示されますが、よりショートカットできるルートやスコアを稼げるルートを考えることもできるんです。そのあたりは箱庭ゲームの感覚で。

——自由度が高いと。ぶっちゃけ難易度とかどうです？ 頭を使うとか、テクが必要とか。

長谷川 難易度は、いわゆるイージーなら残機無制限なのでプレイを続けていけばいつかはクリアできますが、パワーアップやスコアに制限がかかります。ノーマル以上は、プレイヤー次第です。慎重に進んで敵を1機ずつ倒していく人もいれば、敵陣に突っ込んで技量と勘でどうにかしてしまう人もいますので（笑）。

——プレイヤーの性格が出ますね。

長谷川 そうなんです。あと4種類ある車の性能との相性もありますね。ダメージ無効化の特殊装甲を持つAFVは突っ込んで戦うのが向いていますし、動きが軽いデザートバギーはヒット&アウェイがいいです。その辺の性能差も昔のアーケードっぽいかと。

——ですね。操作はほぼ2Dゲームの感覚そのまゝまで、挙動は3Dの車ゲーみたいな。操作の楽しさと気持ちよさが共存してる感じです。全方位ショットのほうも快適……っと！敵もものすごく狙って撃ってきますね！



長谷川 ちゃんと自機の進行方向を狙ってきます。——これを避けると。

長谷川 ハンドリングだけで気合で避けてもいいですが、ターボとブレーキを使えばより動きに変化をつけられますよ。

——あ、加速とブレーキですね。おっ！ターボ速いな！これ気持ちいい！

長谷川 無制限なので長い直線でかつ飛ばすのもいいでしょう？

——走ってるだけで気持ちいいです（笑）。

長谷川 基本的にはツインスティックだけでプレイできるようにしてあるので、ターボやブレーキ、サブウェポンは慣れてから使えばいいです。

——うわ、戦車固っ！全然減らない！

長谷川 戦車は背部に弱点があるので、回り込んで背部の装甲版を撃ってはがしてから、サブウェポンでドカンと行ってください。

——戦車の背部に弱点というところ、『戦場のヴァルキュリア』ですね！

長谷川 あ、確かに（笑）。

——これ、敵が民家から銃を撃ってくるんですけど……くそ、建物はさすがに固いな。

長谷川 建物は車で突っ込んでやってください。それで破壊できますから。

——え!? 車にダメージは?

長谷川 ありません。さあ、思い切り突っ込んで。

——おりゃー!（民家の崩壊に巻き込まれ兵死亡）

……いいのかな、これ（笑）?

長谷川 いいんです! 兵士がいる建物を見たら突っ込めばいいんです!

——ダイナマイト刑事もびっくりですよ（笑）。

長谷川 その建物、入ってもらえますか?

——はい……ん? これは?

長谷川 ボタン連打して!

——え!? 何事!?（ボタン連打。すると建物の中で車のドライバーが大暴れして敵をぶちのめし、爆弾を仕掛けて悠々と車で出てくる）

——ちょ!? 中の人をやった!?（建物大爆発）

長谷川 そういうことです。

……こういうの大好きです（笑）。

しばらくプレイを続ける。敵の密集地点に突っ込むとあっという間にピンチになるが、回復アイテムでどうにか持ち直し、ねばるも……やられる。

——なかなかこう、走りながら敵に正確な撃ち込みを続けるのは慣れが必要ですね。

長谷川 ショットはパワーアップで幅が広がるので、当てやすくなりますよ。

——そうか、パワーアップ重要だな!。

長谷川 ミスするとシングルに戻りますけど、実はシングルのほうが連射は速いんです。

——あ! ホントだ!

長谷川 なので、ミスでパワーダウンしても立て直しやすいです。特殊装備と追加武装もありますし。特殊装備は各車輛固有の装備、追加武装はステージ中でアイテムとして拾う、弾数制限のある

武装で、火力のある武器ですね。

——なるほど。つまりこの今拾ったロケットランチャーを戦車のケツにぶち込めと。

長谷川 ええ、やっちゃってください。

——ああこれね! この感覚ね!（戦車を粉碎し、謎の納得を味わう）

長谷川 です。（謎の共感）

——完全にアーケードゲームの感覚だ、これ。

長谷川 ですよね?（笑）



アルマンドが駆るAFVの特殊装甲があれば、敵のド真ん中に突っ込んで大丈夫。車両がレベルアップすると無敵どころか敵弾をはじき返す攻防一体の鬼性能になるとか。ガンガンと装甲を閉じるのがカッコイイ。ただし画面左下のゲン残量がなくなると 定時間使えなくなる



将軍は無理難題をおしやせ
休む暇はない

——これ、出だしからほぼずっとブライアント将軍がやることを指示してきますね。

長谷川 ミッションにはメインとサブの2種類があつて、メインは赤矢印に従っていけば目的地に着いて、サブは黒い矢印の先に民間人救出など、何かやるのが用意されています。サブはクリアしなくても先に進めますが、稼げなからやるべきですね。ミッションは次々に指示されてくるので、なかなか忙しいです。制限時間もありますし。制限時間はサブミッションがこなせるよう、ゆるめにとつてありますけどね。

——その都度やるべきことが示されるのは、迷わなくていいです。これ、マップ結構広いですね？

長谷川 マップはプレイしながら開いて見られます。マップ上の赤いマークがメインミッションの目的地で、黒いマークがサブです。

——うわ、こんなに広いんだ！ でも走っていると広さをあんまり感じませんね。速いから。

長谷川 そのためのターボです。地図を見てより早く目的地に着くショートカットを発見したり、より稼げるルートを選んだりすることもできて、ひとつの面でも遊び方はいろいろあるんですよ。

——高台から思いっきりジャンプしたりとか？

長谷川 ええ。どんな高さから落ちてても車にダメージはないので、いくらでも飛んでください。

——そして着地して芸術点をゲットしろと。

長谷川 はい(笑)。

セガ初のHDオリジナルDLC作品
その気合に刮目せよ

長谷川 この「爆烈軍団レネゲード」は、セガ初のHDオリジナルDLCタイトルなんです。

——これまではメガドライブなど、過去作品やそのリメイクのDLC販売だけでした。

長谷川 これからはパッケージ販売だけでなく、DLCという形でビジネスが拡大していくのは間違いないと思いますし、そこで新作を出そうと。本作のそもそものスタートはそこだったんです。

——なるほど、実はDLC新規タイトル一号という、重要な役割を背負っていたんですね。(※ウィーウェアには「珍道中!! ポールの大冒険」「レッツキャッチ」というオリジナル作品あり。HDでは初)

長谷川 その意味でもヘタなものを出せませんし、低コストで手堅く作りました、というものでもないです。やる以上は全力で、セガの本気を見せないと、ですよ。

——そこで「爆烈軍団レネゲード」という名前が出てくるというのもスゴイですけど(笑)。

長谷川 これにたどり着くまでが大変でしたが、セガらしさを感じていただけているようなので良かったです(笑)。

——ゲームのボリューム感はどうですか？

長谷川 アーケードゲームのイメージではありますけど、それよりは大きめに作ってあります。繰り返しプレイしてもしんどくなく、かつプレイ後に満足感が残る、という量ですね。

——DLCなら、追加コンテンツとかも？

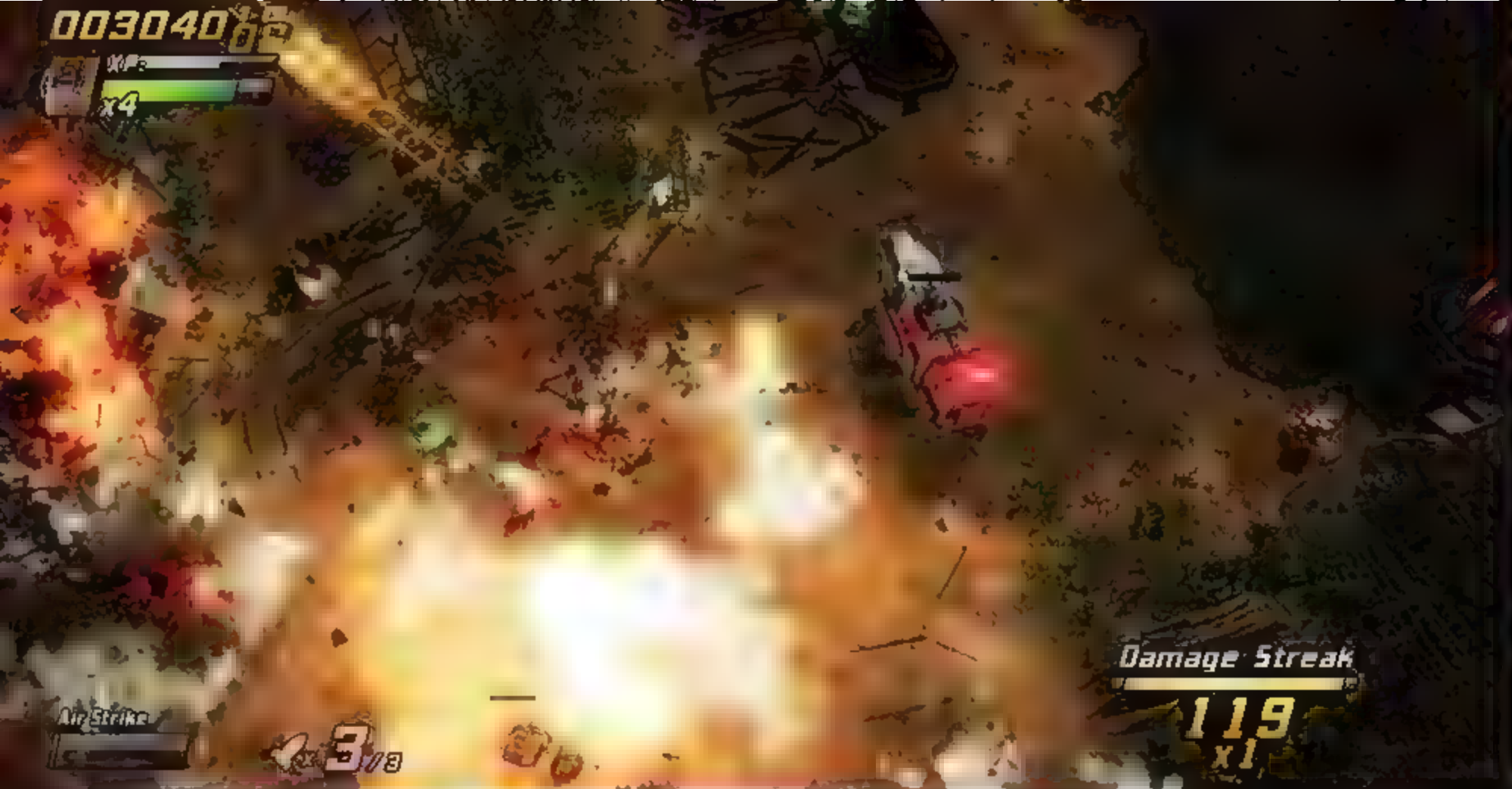


2人でプレイすると、画面が分割される。お互いの位置により、縦、横、斜めに分割ラインが変化して、近づくひとつの画面に。こういう感覚的なものが画面に反映されるのは実にいい。ところで画面分割というと、「トジャム&アル」を思い出すのはセガ人なら当然であろうか

長谷川 海外ではすでにあるのが普通、ぐらいい感覚ですし、何かとご期待に応えたいです。

——いろいろ贅沢なゲームですね。

長谷川 贅沢といえば、ご覧のとおり細かい描画が見どころでもあるので、ぜひ大画面テレビで遊んでいただきたいです(笑)。そうすると建物の壊れる挙動なんか物理演算によって毎回違うことや、細かい演出など、いろいろな発見があつてよ



り楽しめますので。

——2人同時プレイも楽しそうです。

長谷川 2人でプレイする場合は画面分割になるんですが、近づくとも1画面になったり、分割もお互いの位置関係によって左右、斜め、上下と分割される画面の形が変化して、お互いどっちの方角にいるのかわかるようになっていきます。

——横分割だけじゃないんですか!?



これはデザートバギーでエアストライク（空爆）を実行した直後。大量の敵車両や建物が粉碎されているが、敵の大型装甲車はまだHPが残っている。緑色の箱はHP回復アイテム。レベルが上がるとミサイルの制度が上がり、より効率良く周囲の敵にダメージを与えられるように

長谷川 この辺もこだわりですね。

——オンラインだと4人プレイですよね？

長谷川 オンだとボイスチャットで連携をとりつつ、各自の画面でプレイすることになります。

——これ、1500円のゲームですよ？

長谷川 ちなみに日本語音声も洋画の吹き替えなどでおなじみの声優さんに演じていただきましたので、そちらもお楽しみに。

※内緒でボイス聞かせてもらいました。

——うわ、こんな大物が来ちゃうんだ……。

長谷川 やはり目指しているのはあの時代の海外ドラマのノリですから（笑）。

「この流れがどうなるか」
「ゲームで言え」

16ビット機から当時次世代機と呼ばれたハードに移行する90年代前半頃。これからは3Dだ！という時代の空気がありました。あの頃、どうしてこれまでやってたことを3Dにする、っていうことはできないんだろう？なんて思っていましたか？『爆烈軍団レネゲード』は、それをやってくれたゲームです。「このゲームのセールスポイントは？」と質問したら「2011年のゲームらしくないところ」と長谷川さんは言いました。ゲーセンで1クレジット入れたら、家で電源入れてスタートボタンを押したら即開幕する遊び。始めるという行為が「軽く」、パッと遊んで、まだちょっと時間あるし、もう一回やるか。みたいな。「ゲームやろうぜ」って気楽に言えるのっていいよね。予備知識なしでさ。



DARIUSBURST EX ANOTHER CHRONICLE



ダライアスバースト アナザークロニクル EX

■アーケード ■タイトー ■2011年7月29日
©TAITO CORPORATION 1986,2011 ALL RIGHTS RESERVED.
Text= 青木進一(フリーライター)

『ダライアスバースト
アナザークロニクルEX』
新たなる出発!

初心者にも優しくなった新機体
アサルトシルバーホークバースト

巨大な筐体に座ってメカニカルな魚群と戦うのが「ダライアスバースト アナザークロニクル EX」(以下「EX」)。本稿では「EX」をまだ遊ばれていない方へ、その魅力をお伝えできればと思います。

「EX」はこれまでのバージョンよりも遊びやすくなっています。それというのも操作が簡単な機体が追加されたからです。

その名は「アサルトシルバーホークバースト」。扱いやすい新装備「スパークバースト」を装備しています。これまでの機体は強力なビームを放つ「バーストユニット」を任意の位置に設置するのがコツ。うまく使えばビームの壁でザコ敵や敵弾を防げる、設置ポイントや角度変更の操作を楽しむ武器でした。

一方「スパークバースト」はシンブルに「前方に巨大な光球を飛ばす」という武器。ほかのシューティングで言うところの「ボム」的な、緊急回避に適した装備です。これが点数稼ぎを意識し出すと途端に奥深い装備に変わります。「バースト」ボタンをもう一度押すことで、任意の位置

で光球を炸裂させる「バーストフィニッシュ」が可能。これで破壊した敵の点数は最大1.2倍(=!)になるのです。

ただし、「スパークバースト」の飛距離は短いため、点数を稼ぐには飛び交う弾丸の中を一步踏み込まなければなりません。高火力の「バース



対空機は、その機体の特徴と
使い方を理解し、
上手に活用する

シンプルな守りの力

GAIDEN Silver Hawk

「ダイオウ」は、アデイスの兵によって奪取されたシルバークロウの機体の代わりにブラックホールボンバーの機体として登場。

扱いやすくタイプ

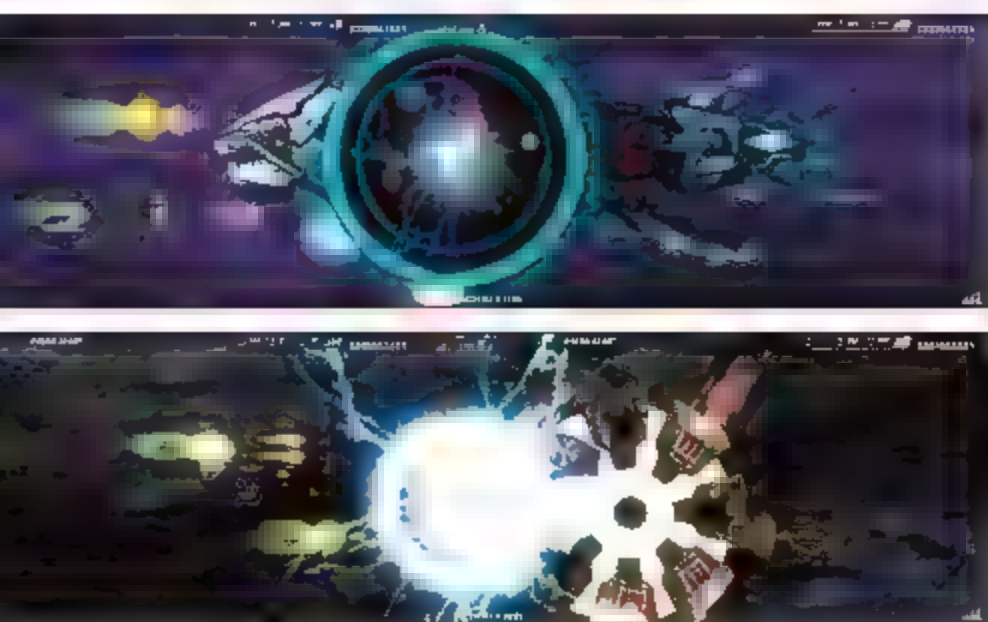
Assault Silver Hawk Burst

通称「アサルト」。原作の「アサルト」機を面す、新兵器「アサルト」機を面す。コンセプトのコンセプトを進め、機体の操作性を第一に設計された。

火力に特化

2nd Silver Hawk

「ダイオウ」は、量産機体のテクノロジーにより強化された機体。バーストは、強化された機体の機体として登場。



トフィニッシュ」を叩き込み、最大倍率を手に入れるため、こちらの肉を切らせず、相手の肉と骨をもろとに叩き切る修練が求められます。

ブラックホールを解き放て！

『ドライアス外伝』から参戦！

さらにシンプルな緊急回避を求め、そして「ドライアス外伝」のファンに朗報です。同作の自機「外伝シルバークロウ」が、「クロニクルモード」専用機から「オリジナルモード」でも使用可能に。より活躍の舞台が広がったのです。売りはなんといっても「ブラックホールボンバー」。敵の攻撃を長時間無効化する

大火力で打ち砕け！

『ドライアスII』からも参戦！

もう一機、活躍の幅が広がったのが「ドライアスII」から参戦の「セカンドシルバークロウ」。こちらも「オリジナルモード」でも使用可能となりました。この機体の特徴はショットのすさまじい威力。接近しての猛射撃は他機を上回る攻撃力を発揮します。一切の緊急回避を持たない一方、サブショットとして発射されるオレンジの弾はミサイル属性を持ち、敵が放つ同色の弾を消すことが可能。後半面では仲間もレーザーやウェーブになっていることが多いため、多人数プレイでは意識してオレンジの弾を消すと良さそうです。

変革の陰にあるものは？

大きな変化が訪れた「EX」。はたしてどのような意図によるものなのか、次ページからはクリエイターの声を伺ってみましょう。

ダライアスバースト アナザークロニクルEX

開発スタッフインタビュー



株式会社タイトー
AM 開発統括部プロデューサー

針谷 真氏

ついに新たなステージに突入した『ダライアス』伝説。新たなタイトル『EX』を冠した本作、開発者の秘めたる思いとはどういったものでしょう？

Interview= 箭本進一(フリーライター)

新たな『ダライアス』 その名は『EX』

7月28日からは『ダライアスバーストアナザークロニクルEX』(以下『EX』)が稼働。「フェイズ1」として新要素満載でのスタートを切りました。『ダライアスバーストアナザークロニクル』(以下『DBAC』) 8カ月の新展開に関し、プロデューサーの針谷真氏にお話を伺います。

「この時代に、良く出してくれた」

—— 本日はよろしくお願いします。さて、早速なんですが「EX」とはどんなものなのか、まだ見ていない読者のためにお願いします。

針谷 「DBAC」の大規模アップデートとして、現在稼働中の「フェイズ1」、続く「フェイズ2」の二段階を予定しています。「フェイズ1」では新機体「アサルトシルバーホークバースト」を追加。「フェイズ2」では新機体「ジェネシスシルバーホーク」に加え、裏面的な「オリジナルEXモード」が実装されますので、新たな挑戦意欲をかき立てるようなものになっているのではないかと思います。

—— 『DBAC』の稼働から約8ヵ月たっていますが、思い出深い出来事、事件などはありましたか？

針谷 「ダライアス」の復活ということとで発表時の反響が大きかったですね。「この時代にシューティング専用筐体を良く出してくれた」と。また、3月は「ダライアス」でライブ(※1)ができたこと、大人数を前にトクをしたことが印象深かったです。—— 僕も会場にいたんですが、かなりの盛り上がりでしたね。あのイベントは「DBAC」の人気を受けてのものだったんでしょうか。

針谷 そうですね。注目を集めたこと、そしてZUNTATA(※2)のメンバーがクリエイティブなやる気にあふれていたことが理由です。

—— 『DBAC』稼働前の本誌取材にて「ゲームセンターのコミュニティをもう一度活性化させる」というお話を伺いましたが、その目標は達成できましたか？

針谷 今までのシューティングゲームの枠組みを越えたコミュニティを作れた、という意味では目標は十分達成できていると思います。たとえば「クロニクルモード」(※3)の解放イベントを開催している店舗ではを主催しているんですが、今までの

シューティングゲームではなかった筐体ごとのコミュニティができたんです。皆さんがホームのゲームセンターを決めて集まるということですね。一方、プレイの継続性や規模といった点ではまだ目標に足りていない部分があります。店舗によって温度差があつて、シューターの方が少ないゲームセンターではずっと人がついていないわけではありませぬし。—— 実際の反応を見て、アップデート内容に調整を加えたりといったことはありますか？

針谷 「フェイズ1」ではゾーン別のハイスコアが集計されるようになりましたが、これは要望が多かったことを受けての実装です。また「フェイズ2」の「ジェネシスシルバーホーク」もプレイヤーさんの声を反映させての登場です。

—— プレイヤーさんの意見は普段から聞いておられると。

針谷 そうですね。ユーザーさんからの声がモチベーションにつながりますので、開発チーム一同見るようにしています。イベントで直接お話をさせていただくこともありますし、Twitterはかなり見えています。「ここが面白かった」「ここがつまらなかった」など、リアルタイムで飾って

※1 3月のライブ 2011年3月6日には渋谷でライブ&トークショーを開催

※2 ZUNTATA タイトーサウンドチーム。本作ではゲームのスタートから最後までが一連の曲となる「組曲 光導」が話題に。

※3 クロニクルモード 1000以上のミッションを攻略する。進行状況は筐体ごとに保存されるため、地元のコミュニティが大事になる、本作のキモ。開放イベントは皆で集まって本モードを遊ぶというもの。



伝説を支える者たち

筐体技術、サウンド、広報など「EX」に携わる面々が一堂に。新展開に意気軒昂だ（ホントはもっといらっしゃるのですが、仕事都合で集まれず）。筐体技術部門からは「自分たちも語りたい」とまさかの逆オファー！ 次回、インタビュー実現か？

いない生のお声を直接伺えますからね。あと、個人的に「DBAC」をやりてゲームセンターに行ったりするんですが、実際にユーザーさんがプレイされてる姿を見るのが一番力づけられます。

——店頭やゲームセンターさん側から興味深い反応はありましたか？

針谷 とあるお店のイベントでは、クジラルートの攻略をしていたんですが、プレイヤーさんがバーストカウンター（※4）を決めた時、後ろで見ていたお客さんがみんなで拍手をされたんです。つまり、そこで何が起こっているかということを目撃した。あれはいいものを見せていただきました。

——「クロニクルモード」が攻略されていく速度というのは予想どおりのものでしたか？

針谷 稼働前のシミュレーションで、だいたいこの速度は予想していましたが、理論値に近い速度で攻略を進める店舗がありました。相対に極端なプレイをしないと出ないような速度だったので、まさかこれほどまでとは思いませんでした。意地でもナンバー1を取るんだ、ということ、ネームエントリーも禁止していたよ

うですね。

——ネームエントリーにかかる時間も短縮したいと？

針谷 そういうことですね。グループを組んで攻略されていたようです。

——「残機無限エントリー」（※5）への反響はどうでしたか？

針谷 プレイされたお客様には好評です。ので、実装したこと自体は成功だと思っています。プレイ時間と投入するクレジットの兼ね合いを考えたものになっています。

「似たような機体を足すだけのことはやりたくない」

——今回「EX」ということで筐体のカラーを一新されていたりしますね。

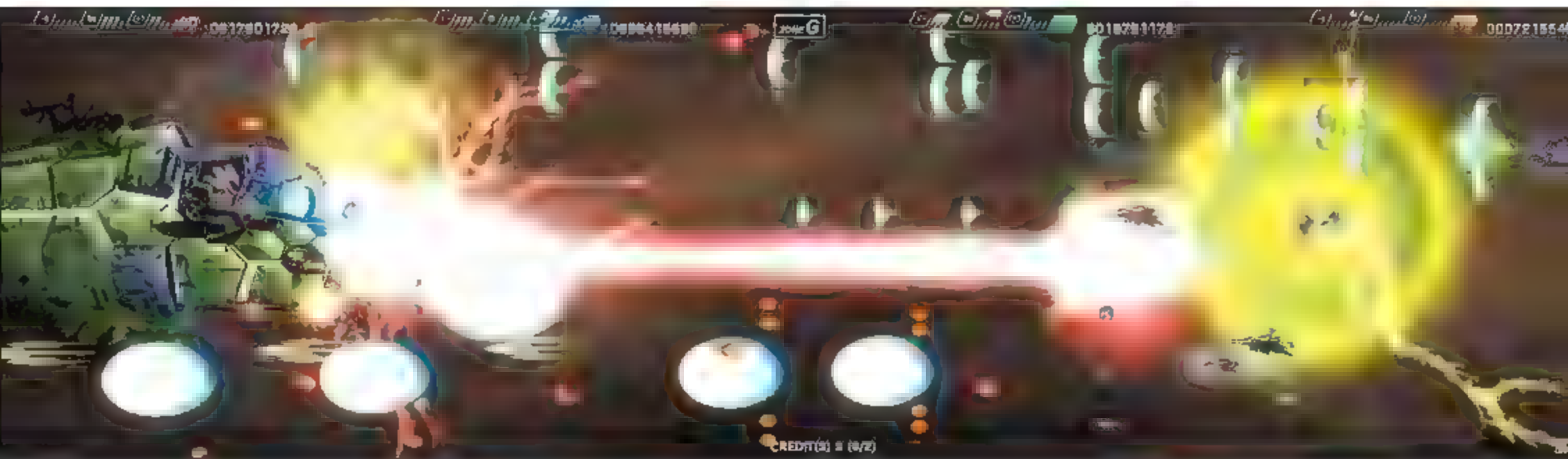
針谷 「ダライアス」シリーズには新バージョンを出す際にタイトルを変更するという伝統があるんです。「ダライアス エキストラバージョン」などですね。伝統に従った点と、印象を変えたいということがありました。

——「アサルトシルバーホークバースト」のバーストは、これまでの機体のものとはかなり異なったものになっていますが、その意図はどういったものでしょう？

針谷 「バーストはボタン操作が難しい」という意見があったので、そ

※4 バーストカウンター 敵のバーストにこちらのバーストを合わせる高等技術。

※5 残機無限エントリー 4クレジットを入れることで残機が無限に。必ずエンディングまで遊べる。



シューティングは死なず、

という気持ち

た感じがしますね。

——全く新しいシステムが入っているようなものだと思うんですが、これを導入することで、従来の世界観やバランスなどに影響が出るという懸念はありましたか？

針谷 そこはありましたね。ですが「従来のものと似た、バランスが違うだけの機体を追加する」ということはやりたくなかったんです。新しい遊びが入っていないとプレイヤーさんは面白くないわけですから。

——「ジェネシスシルバーホーク」のコンセプトはどういったものでしょう？

針谷 「Gドライバー」の機体を「EX」に照らし合わせて、うまく取り込もう」というものです。

——今回はいろいろな機体の実装されることになりそうですね。

針谷 旧作の機体は「ドライバー」を昔から楽しんでいただいている方に満足していただくためのものです。なるべく昔のイメージを残すことが必要になりますので、旧作のシステムは入れていこうということですね。

こをなんとかしたかったんです。そこでまず「簡単に操作できるパースト機」というコンセプトを作りました。緊急回避的に使えるパーストという狙いですね。

——これから「DBAC」を始める方にもお薦めであると。

針谷 そうですね。操作自体は簡単ですし。「オリジナルEXモード」の高次面を遊んでいたとわかるんですが、威力が高く範囲攻撃です。で、どんな状況でも扱いやすく先に進みやすい機体になっていきます。ただ、最初は初心者向けというコンセプトだったんですが、そのとおりに作ると強すぎたんです。そこで修正と調整を加えて現在のバランスに落ち着いた。操作は簡単だけど、使いこなすにはテクニカルという機体になりました。

——開発されるうえでは「スパークバースト」以外のアイデアがあったりしたんですか？

針谷 最初からやるべきことは決まっていたのでボツ案はないです。まず「スパークを出す」ということが決まっていたんですが、ちょっと単純すぎないかということになって、パーストフィニッシュ（※6）を加えたことでゲーム性が上がっていい

ですが、パースト機の影が薄くなるという心配はしていないんです。パーストのシステムがほかのシューティングゲームと比較しても強力ですし、スコアも稼げますから。

——スコアの調整にはやはり苦労しておられますか？

針谷 このゲームはスコアアタックの要素が多いので、スコアをどのようにつけていくかは気をつかっています。機体によって稼ぎ方が違いますからね。たとえば「外伝シルバーホーク」では我々の想定外の新しい稼ぎ方が見つかっていますので、調整というのはまだまだ奥が深いなと思っています。ユーザーさんは我々の想定の外にいて、何が起こるかわからない。そこは我々も楽しんでいきますね。

——このような想定外の遊ばれ方というのは、ほかにありましたか？

針谷 「機体を後ろ向きにしたままクリアする」という動画があつて、これは面白かったですね。全然想定外だった。相当のテクがないとできないはずですからね。

※6 パーストフィニッシュ 「アサルト」専用攻撃。「スパークバースト」の光球を任意のタイミングで炸裂させ、点数倍率が激増。



——こういった面白プレイを公式で取り込んでいく予定はありますか？

針谷 正直なんとも言えないんですが、何か面白いものがあれば検討していきたいと思います（笑）。でも、こういった動画はなるべく見るようにはしていますね。

「納得しながら死ねる」 テンションの高さを

——「フェイズ2」での「オリジナルEXモード」の見所はどういった部分ですか？

針谷 新規のステージや凶悪な攻撃をしてくる新ボスです。初心者の方でも、「残機無限エントリ」を使えばご覧いただけると思います。

——「フェイズ2」のリリース時期はどれくらいになりますか？

針谷 まだ具体的な時期は申し上げることができないんですが、それほど遠くない将来に遊んでいただけたらと思います。ポリュウムもありますのでお楽しみに。

——では読者のみなさんにメッセージなどをお願いします。

針谷 今までの「オリジナルモード」「クロニクルモード」では満足していただけなかった方にも満足していただけるような、独特のテンションの

高さがありますので、これはぜひ体験していただきたいです。

——テンションの高さ、ですか。

針谷 具体的には難易度の高さですね。いたずらに初見殺しをするのではなく、納得しながら死んでいただけるようなものを目指して作っています。ですので、遊びながらテンションが高くなるようなものになっているんじゃないかなと思っています。

「DBAC」の特徴として、ある意味パターンゲームであるというところがあるんです。バーストの使い方を覚えれば先へ進めますし、反射神経がなくても試行錯誤を繰り返せばクリアできるように作っていますので、そこも含めて楽しんでいただければと思います。

——では、「盛り上がってるっぽいけど、今からプレイして大丈夫？」という初心者の方にもひと言お願いします。

針谷 「アサルトシルバーホークバースト」は操作が比較的簡単です。緊急回避的な「スパークバースト」がボタン1回で出ます。機体そのものも強力になっていますので、今からでも全然遅くないので遊んでいただければと思います。

——あと、何かアピールされたいこ

となどはありますか？

針谷 開発も佳境に入っていて、一同死ぬ気ですががんばっていますので、もう少しお待ちいただければと。「シューティングは死なず」という気持ちでやっています。

——本日はありがとうございました。

広がり続ける『ドライアス』

まさかの専用機体でヒットとなった『DBAC』、開発チームはますます意気盛んでした。ほかのシューティング・プレイヤーや初心者もエントリーしやすい機体を加え、広がりを見せる同作「フェイズ1」を遊びつつ、さらなるパワーアップを待つことにしましょう。



CHAIN CRUSHER



360

各項目に赤い文字で、本誌P138掲載コラム「シューティング考現学」との連動性のある要素を記してあります。「シューティング考現学」と合わせて読んでいただくことで、本作に込めた試みをご理解いただければ幸いです。

Chain Crusher チェインクラッシャー

■Xbox LIVE インディーズゲーム ■マイソフウェア
■2011年8月31日 ■400MSポイント
©2011 Mindware Music ©LOGIC BOMB
Text=平尾周樹(マイソフウェア)

新作ゲームの仕様と、その意図を、
開発メーカー自身がご紹介致します

読者の皆様。有限会社マインドウェアと申します。前号より社長の市川によるコラム「シューティング考現学」を連載させていただいております。このたび弊社開発の新作シューティング「Chain Crusher」をXbox LIVE インディーズゲームにてリリース致しました。今回は編集部による記事ではなく、開発会社自ら記事を書かせていただけたという珍しい機会を頂きました。

弊社ではゲーム開発時に20年以上前から以下のスローガンを掲げています。【シンプル】「ストラテジー」【ダイナミクス】の3点を満たすゲームー【単純】で【戦略】があり【迫力】に満ちている！ そんなゲームを目指しています。【単純】と【戦略】は近年のシューティングでは失われがちな要素です。本作はこの要素と、本誌138ページに掲載の「シューティングゲーム考現学」にて提案しております、【技術】【身体能力依存のなさ】を備えたゲームとなっています。

『Chain Crusher』の特徴

・敵が弾を撃たない

本作は敵が弾を撃ちません。これは「ムーンクレスタ」(1980年/日本物産)以来という、たいへんレアなシステムです。よって動体視力はさほど必要ありません。これによって身体能力への依存度を下げています。この十数年で発売されて

きたシューティングゲームの中では群を抜いて反射神経や動体視力への依存度が低いゲームです。
・アドリブ感重視

(記憶力依存のゲームにせず、ハードルを下げる)

シューティングはランダム要素とパターン要素のバランスがうまく取れていたものが傑作となつたと考えますが、近年はパターン寄りの作品が増えてきたと感じています。そこで、近年のシューティングよりはアドリブ要素を高めに、その場その場の判断に比重を置くようにしています。

・敵が左端に達すると残骸となって積もる

(作戦性を高める)

逃した敵は画面左端に地形のように積み上がります。これに当たると死亡ゲームオーバーです。敵出現位置がランダムなこともあり、毎回のプレイで同じ形に積もることはまずありません。しかし積もるばかりでは戦術が「どこまで逃さないか」に集約されてしまう……そこでボス敵が残骸に当たれば崩れるようになっていきます。これにより、リカバリが可能なこと、ボスをいつ倒すのか？ という戦略要素が生まれます。

・残機なし！

(リスクテイクを推奨し、ゲームの基本であるリスクマネージメント要素を導入し作戦性を高める)

残機はありません。エクステンドアイテムもありません。どんなに調子が良くても終わるときは一撃で終了です。しかし果敢に攻めなければ点も伸びない造りですのでよりリスク管理が重要です。エブリエクステンド制のゲームは宿命的に「残機が増える速度V死ぬ速度」となるとエンドレス

プレイになること、ほぼすべてのビデオゲームに減点の要素がないことからエクステンドプレイ・カンストするための絶対的方法ですが、本作では、「1回死ぬとゲームオーバー」人はいつかミスをする→少々リスクを犯してもハイリターンを狙う場面が増える」となる造りを目指しています。

・ショットを撃つと自機が左に下がる

（連射依存をなくし身体能力依存度を下げる）

ショットの連射数制限はありません。しかし、その代わりに発射の反動で自機が下がります。すなわち敵が積み上がっていくにつれて、ショットのリスクが高まり、位置取りが重要になってきます。画面最左に衝突するとゲームオーバーです。でひたすら連射することは許されないゲームとなることで、上級者となるために連射能力をプレイヤーに要求しません。多くの人が楽しむためのハードルを下げる役割も果たしています。

・敵の誘爆

（作戦性、技術により爆発的な得点を獲得可能と

し、射幸心もおおる造りとする）

爆発に巻き込まれた敵はすべて誘爆します。当然！誘爆数が増えれば得点も増えます。誘爆させるためには敵を画面内に多く残し引きつけて撃つ必要があるのです。敵を撃ち逃したり敵とぶつかる可能性が高くなります。しかし、ワンミスで終わるゲームゆえに「どのみち終わってしまうならそれまでにいかに稼ぐかだ！でもあまりに短命だとスコアは出ない！」という状況になり、リスクとリターンの概念と、爆発的にスコアが入る状況が生まれ、射幸心をおおります。

・シークレットボーナス

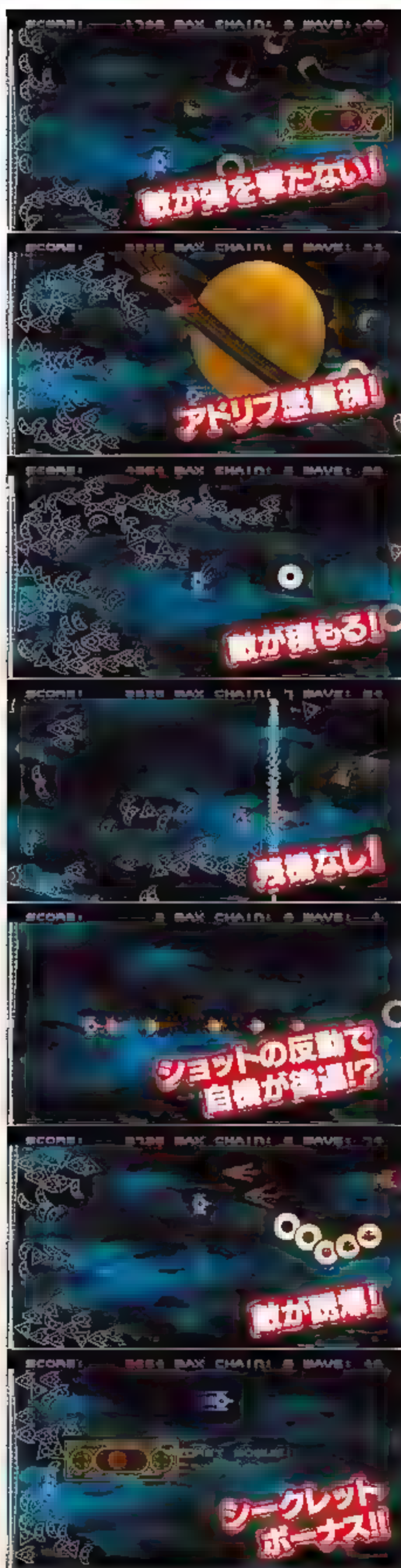
（強力に射幸心をおおる、本作の特徴であるリスクマネージメント色を強める）

ボスに対して32発打ち込むとシークレットボーナス、1000点が入ります。やってみるとわかると思います。なかなかキツイです。これを継続してとり、さらにボスを破壊できればスコアは伸びます。ハイリスク、ハイリターンの体現です。

・高揚感を高め、攻撃本能を満足させるBGM

BGMは北欧はスウェーデン出身のトランス系アーティスト、Tommy Hoogによるものです。音楽理論に裏付けされた緻密な作曲技法を持ち合わせ20カ国以上でライブを行い、10万人以上の観客を前にしてのライブ経験も豊富です。20カ国以上に呼ばれるということは、根源的なレベルである民族に共通したイメージを連想させることに長けていると言えます。「有名ミュージシャンを使う」という売り文句としての効果よりも、より多くの人の「攻撃本能を満たしてあおる」音楽を作れることが重要であるため、彼らに依頼しました。また、彼らはかなりのゲームマニアで、仕事をスムーズに行うのに好都合でした。

本作「ChainCrusher」はいかがでしょうか。既存のシューティングとは一風変わったプレイ感覚であることは自負しております。一度体験版をプレイしていただければ幸いです。どうぞ、よろしくお願いいたします！



DEATHSMILES

デススマイルズ

人気マンガ家・井上淳哉氏が生み出したゴスロリなエンジェルたちが活躍する萌え系+燃えな『デススマイルズ』がiPhoneアプリとして登場!!

デススマイルズ

■ iPhone4 / iPhone3GS / iPod touch (第3世代以降) / iPod2 / iPod
■ ケーブ ■ 2011年7月7日 ■ 1000円 / LITE版 (無料体験版) あり
©2007-2011 CAVE CO., LTD.

【メーカー】小川哲弥 (寿ファミリーハウス)

ティアラ

CV: 山名枝聖子

『デススマイルズ』のオリジナルドラマCD第3章に登場したジルバード王国の孫娘がiPhoneモードの主人公!!

ゴシックホラーでゴスロリな横スクロールシューティング

2007年にアーケードに登場しその後Xbox 360にも移植されたゴシックホラーシューティング『デススマイルズ』は、井上淳哉氏が描き下ろしたゴシックロリータの衣装に身を包んだキャラクターや描き込まれた背景とBGMによって表現されたゴシックホラー風の世界観で大人気となった横スクロールシューティングゲーム。

カワイイキャラクターたちが登場することから「萌え系シューティング」と見られがちですが、左右へのショットの撃ち分けや、単体の敵を集中して攻撃するロックショット、キャラクタースピードが落ちるもののショットボタンを押せばなしにすることで放つことができる強力な「レーザー」自機の動きに対応して動く使い魔、そして無敵状態を作って画面全体の敵にダメージを与えるボムと、攻撃方法は多彩。これらの攻撃を駆使してのプレイは、爽快かつ戦略性が高く、クリアすることから、稼ぐためのプレイへとシフトしていく奥深さを持っていました。

iPhoneモードは、ティアラを操作してストーリーを進めていきます。ステージではゴールドだけでなく、運が良ければレアアイテムも獲得可能。



実績を残すことで開放されるティアラのコスチューム。画面を見る限り、最低9種類は用意されているそうだけど



タッチスクリーンでもシューティングできます!!

そんな『デススマイルズ』ですが、7月7日よりiPhoneアプリ版として登場しています。基本は「アーケード



アーケードモードはその名のとおりにアーケード版が遊べる。こちらには井上淳義氏の描いたキャラクターが登場

版を踏襲しているものの「タッチスクリーンでキャラクターを操作する点を踏まえ、オートショット、オートボムを採用（セッティングで手動に切り替え可能）されています。オートボムについては「使い切れずにゲームオーバーになる」ことがなくなつたと考えられるので、初心者にとっては嬉しいところですよ。

もちろん、スマートフォンソフトですので、いつでも（どこでも）遊べるというのは大きな魅力のひとつ。個人的な印象ではありますが、ステ「ジクリアまでの時間が、割と「駅分」で収まっている感じがしたので電車内でのプレイは快適でした。

iPhoneだからこそ遊べるiPhoneモードは、「デスマイルズ」のドラマCD第3章に登場したティアラによる新しいストーリーが展開されています。そしてなんと、iPhoneモードは、キャラクターデザインが一新されており、すべてのキャラクターがマンガ家・森ゆきなつ氏による描き下ろしです。さらに、BGMもコンポーザーの宮本武氏によって全曲が書き下ろされているので、「デスマイルズ」を遊び尽くしたぜーというプレイヤードでも新鮮な気持ちでプレイできるでしょう。

RPG要素も楽しめるiPhoneモード

用意されているゲームモードはアーケードモードと「RPGモード」（それぞれにプラクティスモードあり）の2つ。アーケードモードは、その名のとおりにアーケードの「デスマイルズ」をプレイするモードで、ウインディア、キヤスパ、アオレット、ローザの4人のキャラクターからひとりを選択してクリアを目指します。アーケード版との違いは全ステージでの難易度レベルの選択や弾幕の数が少なめになっているところですね。



「怒首領蜂大往生」のショットをティアラが放つ!! 有料アイテムですが、ケイブファンならば嬉しいすぎるコラボレーションでしょう

このiPhoneモード、シューティングゲームとして楽しめるだけでなく、ステージで獲得したゴールドでアイテムを購入してティアラを強化していくRPG的要素も組み込まれています。アプリ配信当初から不満点として上っていた「タッチスクリーンを操作する際の指が画面の視界



ミニゲーム「ジグソーパズル」 iPhoneモードでパズルのピースを集め、森氏の描き下ろしイラストを完成させよう



アップデートによって可能になったスクリーンの位置の移動。これで指が邪魔になることも少なくなる

をさえぎるという問題は、アップデートによって解消されましたし、「怒首領蜂大往生」をはじめとするさまざまなショットが有料アイテムで配信されています。これからアップデートによる新要素の追加などがあるとすれば、今後の展開から目が離せないですよ!!



ティアラ



ウインディア



フォレット



キャスパー



ローザ



サキュラ

iPhoneモード キャラクターデザイン

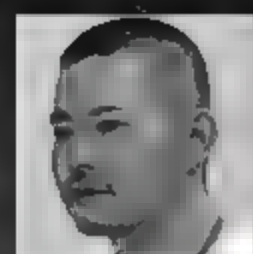


森ゆきなつ氏 イラスト& ラフスケッチ



開発スタッフ

インタビュー

スマートフォンゲーム部
部長(プロデューサー)

真崎之宏

スマートフォンゲーム部
リールゲームディレクター

古川守

スマートフォンゲーム部
スクリプトプログラマー

松田勇磨

スマートフォンゲーム部
スクリプトプログラマー

粕谷創



グラフィックデザイナー

宮本武

iPhoneで遊ぶ『デスマイルズ』を再現し、
アクションアプリで不満や問題点を解消した開
発スタッフが、この先に目指すものとは?

Interview 小倉 満彦 (フリーライター)

先を見据えて選択された
『デスマイルズ』の移植— どのような経緯で『デスマイルズ』が
iPhoneアプリとなったのでしょうか。真崎 昨年の4月にiPhone第一弾の「エス
プガルーダII」をリリースしまして、そこか
ら第4弾(※1)になるんですが、現在進行
形で課題を持って取り組んでいるんです。じ
ゃあ第4弾ということではひとつの課題として
「縦シューティングでいいのか?」となり、自
分たちのなかで「エスプガルーダII」「怒首領
蜂大復活」を通して操作性はクリアできてい
たので、次は「横シューティングをiPhoneで
やったらどうなんだ?」ということと『デス

スマイルズ』になりましたね。

— 移植に関して難しかったところは?

松田 画面が横になることで、持ち方が変わ
るんですよ。そうすると親指で画面が隠れや
すくなってしまうので、ボタン配置とか考え直
す必要がありました。

— 操作性の変更もありました。

古川 オートショットは、ゲーセン横丁(※
2)の頃から両手を使わずにできるように採
用していて、オートボムに関して電車の中
で遊ぶようなときに難易度を落とすために入
れてみました。ただ、現状ボム自体が「ライ
フ」になってしまっている感じがあるので、
改善していきたいと思っています。

私も親指は見えづらいかと思いました。

古川 「デスマイルズ」は操作性が複雑だっ
たこともあって、問題が出たのかなと。パー
ジョン1.0.2では画面を横にずらせるの
で、そこを緩和する対策は取っています。真崎 たぶんそこって、右端に寄せるとか左
端に寄せるとかいう案があったと思うんです
よ。でも私が「汚い」って言った記憶があり
ます。真ん中に画面があることが、見た目に
美しいという概念があったので、それどうな
の。って。だから、私のせいかな(笑)。キャラクターデザイン交代で
面識のない二人の間を取り持つ??— iPhoneモードでは、キャラクターデザイ
ンが井上淳哉さんから森ゆきなつさん(※3)
へ代わっていますね。真崎 当初は、井上さんにやってもらうつも
りだったんですよ。ただ、井上さんがとても
お忙しいということもあって、じゃあ「推薦
する方がいませんか」って井上さんに聞いて
みたんです。そうしたら、パーティーで見か
けたくらいで面識ないんだけど、もし描
いてもらうのであれば「森さんがいい」とお
っしゃったので、アタックしてみたいです。
森さんに「こういった経緯でお願いしたいん
ですけど」とお話しすると、森さんもびっく
りされていて、「井上さんと面識ないんですけ
どいいんですか?」と(笑)。— 井上さんと森さんの絵柄が正反対に感じ
たので、いち『デスマイルズ』ファンとし

てびっくりしました。

真崎 それはそれで、いいところがあったのかなと。今回オーダーするにあたって、森さんには「好きにやってください」と伝えました。似せてと言うと無理が生じてくるんですよね。森さんが描く「デスマイルズ」の世界を表現してほしいと。井上さんからも「好き勝手にやってくれ」と、そもそもそのため（世界観を広げるため）に「デスマイルズII」で若干幼くしたし、というお話もあったので。ユーザーさんからは好評を得ているので森さんで良かったと思っています。

——iPhoneモードは、BGMも書き下ろされていますが、スマートフォンのことを意識した点がありますか？

宮本 端末の特性を意識したってことはないんですよ。ただ、今回サウンドを新しく作るにあたって、「御題」を処理するのが難しかったというのがありますね（笑）。

御題というのは？

宮本 コンセプト的なところとしては、「デスマイルズ」の世界観と新たなストーリーを意識しつつ、シューティングゲーム向けの音楽ということですね。具体的に言いますと、オーケストラを使う・4つ打ちのリズムを使う・ギターを使うなといったもので……手足を縛られたような感じですね（笑）。

——御題を出したのは？

真崎（手を挙げて）はい（笑）。従来の「デスマイルズ」は並木学さん（※4）がメイ

ンで作曲をされていて、ギターを使っていたり、シンセサイザーの音で作曲していたんですね。iPhoneモードをやるにあたっては、もうちょっとオーケストラを……ノリの良さは失わずに、よりドラマチックに映画音楽に近い感じで仕上げてほしいと。基本的には縛りをつけずコンポーザーのセンスに任せているんですが……今回だけは縛りを大きくして、ギターを使ってほしくなかったんです。というのは、Xbox 360「怒首領蜂大復活ブラックレーベル」のアレンジモードの楽曲がギター全開だったんですよ。Xbox 360とスマートフォンとハードが違うとはいえ、ユーザーさんが耳にする「音楽」という要素は変わりませんので、変換球でいきたいなと。4つ打ちは、シューティングだからこそです。ノリの良さを外すとユーザーさんが引くんです。そういうことがあったのと、とにかくギターを使ってほしくなかった。ギターは聞こえはいいんですけど、それだけで一気に世界観が変わってしまうので。まあ、その分（宮本が）死にましたけど（笑）。

——iPhoneでプレイすると、イヤホンを使うユーザーさんが多くなると思うのですが、そういった面は考慮なさったのでしょうか

宮本 イヤホンでやるということは、スピーカーで鳴らすよりは、ちゃんと聞いてくれるでしょうから、その辺を意識せずに作れたと思います。アーケードの筐体などスピーカーで鳴らすことを考えると、やっぱりミックス

バランスなんかを意識しないといけないんですね。ところがiPhoneでプレイするユーザーさんは、大半の方がイヤホンを使われるでしょうし、かえってこちらの制作環境とほぼ変わらない状況で聞いてもらえる。だから、特に意識することはなかったですね。

今後の方向性が確認できた iPhoneモード

——iPhoneモードには、RPG的なキャラクターの成長要素も入っています。

古川 iPhoneのシューティングを作っていくにあたって、ライトユーザーの方も意識していかないといけないので、長く遊んでいたくにはどうすればいいのかをコンセプトに考えたところ、成長要素を入れてみたらどうかということになりました。

——シューティングと成長要素は、バランス調整が難しかったのではないのでしょうか。

古川 難しかったですね（笑）。企画の段階ですごくたいへんなことはわかっていたので、すけど、ちょっとパラメータを上げるとザコが弱くなったり、ちょっと下げると押し負けて一発でやられたりとか……。それ以外にも、シューティングには関係のなさそうな、装備画面とかショップ画面とかもあって。

粕谷 そういった部分は過去に何回か作ってはいったので、なんとかこなせたのかな（笑）。ステージ選択画面が特に難しく、見た目は簡単なのに見えても、実際はゲームの根幹を

なす部分なんです。私自身がスマートフォン
の開発が初めてと言う事もあってかなり頭を
悩ませた部分です、その部分は自力で何とか
しようと試みたんですが最終的には強力なサ
ポートがあつて解決することができましたの
でサポートしていただいた方に感謝していま
す。

松田 もともと粕谷はコンシューマの開発経
験はあつたのですが、今回初めてiPhoneの開
発で、タッチインターフェイスを含めて結構
苦労していた感じでしたね(笑)。

粕谷 入力がみんなタッチなので、向きを取
るにしても、ある一点から次の一点までの差
を求めて方向を求めてと……コントローラな
らアナログスティックの値を読み取れば一発
なのに、新世界に入った感じでした(笑)。

古川 成長要素は面白い・楽しいというレビ
ューを頂いています。「デススマイルズ」は
アーケードやXbox 360でも出ています
し、がつつりシューティングをやりたいとい
う場合は、そちらを遊んでいただければ。

——ヘビーなシューターの方には、別機種で
と割り切っているんですね

古川 そうですね、そこは割り切りましたね。
iPhoneで「デススマイルズ」ができるという
だけで、喜んでいただけるのではないかと。

——逆にiPhoneから入ってきた方をヘビーユ
ーザーにするために何かお考えですか？

真崎 iPhoneモードに関して言えば、ライト
層にもコア層にも支持を頂けたのかなと思って

いまして、iPhoneからコンシューマへという
線は、狙っていないわけじゃないです(笑)。
私たちとしては、スマートフォンを軸にして、
今後コンシューマなどの別のプラットフォーム
でもやっていきたいと思っていますし、そ
の可能性が出てきたという実感があります。

iPhoneモードを360版のダウンロードコ
ンテンツとして出さないんですか？という
声も出てきていますし。もともとアーケード
やコンシューマのチームが作ったモノを、私
たちが新しい要素を追加したことで、新規ユ
ーザーさんを獲得できた・支持を得ていると
いうのは、今後iPhoneからコンシューマへと
いったものも視野に入れていいのではないか
など、この「デススマイルズ」で回答を頂け
たのではないかと認識しています。

——iPhoneモードは有料アイテムがあります
真崎 有料アイテムのことは聞かないでくだ
さい(笑)。

聞かないと読者のみなさんに「なんで！」
と怒られてしまいます(笑)。

真崎 問題はあつたと思います。でも課金は
間違つてなかつたと思っています。本体価格
と課金のバランスが今後の課題です。それは
現場も十分認識しているところで、今後課金
要素を入れたところで本体価格をどうしてい
くのか？ iPhoneユーザーさんの声として、
「課金するなら本体無料でしょ」という声も
ありますし。課金アイテムがないとクリアで
きないということではなく、いち早くアイテ

ムを集めたりクリアしたい人(※5)、真の
エンディングを見たい人にとってのブースト
が(課金アイテムを購入するモチベーション
の)ポイントになっているので、その balan
スは金額が問題になるのかな。360版より
も、ほかのiPhoneアプリと比べられました
ね。無料アプリ対有料アプリとして、で、な
おかつ課金するのかと(笑)。どこまでぼった
くるんだみたいな感覚はユーザーさんにあつ
たかもしれません。課金アイテムがあります
というよりは、「課金しなくてもクリアできま
す」、「気長に遊んでください」とアナウンス
しておけばよかったと思っています。

古川 課金アイテムもそうなのですが、商品
がユーザーさんにどれだけ価値があるのかと
いうことになってくると思うんです。価値の
わからないものにお金は払えない、そこはよ
く考えて開発しなければと考えています。

——今後の展開は？

真崎 もし、大きな展開を考えるとしたら
「デススマイルズ」には「メガブラックレー
ベル」(※6)がありますから、ステージ追加や
キャラ追加などが要素になるのかな？と思
っています。でも、今現在は正直未定です。
ユーザーの皆様からの要望次第では……？

スマートフォンとシューティング 親和性はどれほどのもの？

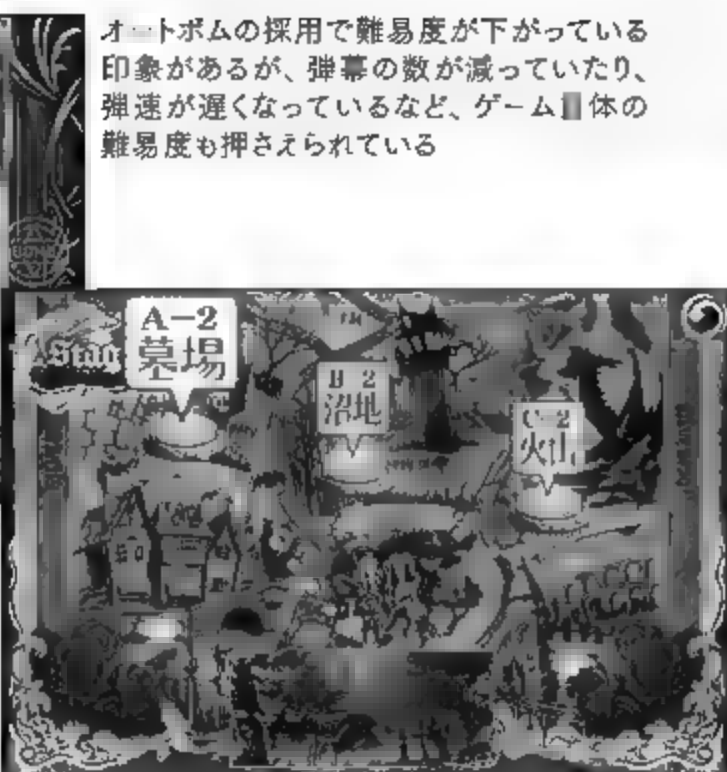
シューティングというジャンルは、スマ
トフォンに向いているとお考えですか

※5 自ら課金アイテムを課金してクリアしたい人

※6 「メガブラックレーベル」



粕谷氏が頭を悩ませたというスノーシュー選
択画面。簡単なのに、ゲームの
根幹をなす部分だった



オートボムの採用で難易度が下がっている
印象があるが、弾幕の数が減っていたり、
弾速が遅くなっているなど、ゲーム自体の
難易度も押さえられている

松田 移動に関しては、指で滑らかに緩急つけられるので、向いていると思います。ただ、「デスマイルズ」を開発して思ったのですけど、操作が複雑なものに関しては大変かなと感じました。

——操作をシンプルにする必要があると。

真崎 操作をシンプルにするという考えと、社内からは、もっとライトな層に向けたシューティングとか、今のノービスモードよりもっと簡単にしようという要望もあります。じゃあもう弾幕じゃなくてもいいんじゃないかと思うこともあるんですね。でもコアなユーザーさんには弾幕じゃないとケイブのシューティングじゃないというイメージもあるので、そのバランスをどう取っていくかが問題です。操作性については、松田が言ったようにある一定の親和性はありますが、複雑な操作は経験上難しい。ただそれは、「弾幕だから」というネックがあると思うんです。どこまで自分たちが割り切るかということですね。

——今のシューティングゲームの置かれている状況をどのように見ていらっしゃいますか
真崎 シューティングのユーザーさんが少なくなっている事実はあるのかもしれませんが、そういう意味では、iPhoneを切っ掛けにシューティングが違った形で受け入れられて広がっていいんじゃないと思いますね。今回の「デスマイルズ」で言うと、ストーリーがあるものを作ったので感情移入してもらえたのだと思います。ただ、iPhoneモードにも問題はあるんです。ドラマCD（※7）からティアラというキャラクターを持ってきたりした部分は、新規ユーザーさんからしたら「なんじやそりゃ」というのがあるのは否めない、そこは反省点です。でも、そういったストーリー性を持つシューティングがユーザーさんに

素直に受け入れられているのであれば、広がっていくんじゃないのかなと思います。

古川 出てくる敵を撃ち落として弾を避けるというのは、言葉をしゃべらなくてもわかる世界共通のゲームですよ。

——では、最後にファンの方々へのメッセージを頂けませんか

宮本 音楽に関しては、御題を含めて難しいタイトルでしたが、個人的にはクリアできたかなと思っています。ちよつとでも気に入ってもらえたら幸いです。

粕谷 キャラクターとアイテムとストーリーがいい作品だと思うので、楽しんでいただければと思います。

松田 アイテムを集めるという成長要素がありまして、長く遊べると思います。移動中などにずっと遊んでいただけだと思います。

古川 レビューとかツイッターなどいろいろな意見を頂けるのが嬉しいです。バグ報告とかも嬉しいですし（笑）。頂いた意見は今後のタイトルに反映させたいと思います。

真崎 「デスマイルズ」でいろんな課題が見えました。私たちならではの課題があつてそこをいかにクリアして、より楽しんでいただけるゲームを作るのが、今後のポイントになってきます。ユーザーのみなさんがいてくれるからこそ自分たちがゲームを出していると考えていますので、「デスマイルズ」に懲りずに（笑）応援していただければと思っています。

（取材日：8月8日）

神速シューティング、その作り手に聞く

ESCHATOS エスカトス

エスカトス

■Xbox 360 ■キュート
■2011年4月7日 ■6804円(税込)
■CERO A (全年齢対象)

©2010-2011 Guts Corporation / ESCHATOS Project All rights reserved.

Text&interview 筋本進一(フリーライター)

超速・超破壊・超シンプル

「エスカトス」のキーワードは「超速」「超破壊」、そして「超シンプル」です。

「エスカトス」はシューティングの楽しさである「敵の破壊」に特化した内容。敵を素早く倒せば倒すほど高得点が入ります。故に、プレイスタイルは「とにかく画面の前へ行き、少しでも早く敵編隊に食らいつく」というアグレッシブなものに。うまくなればなるほどプレイの速度はアップ、小気味よく碎ける敵編隊と上昇しまくるスコアがプレイヤーに強烈な刺激を与えます。

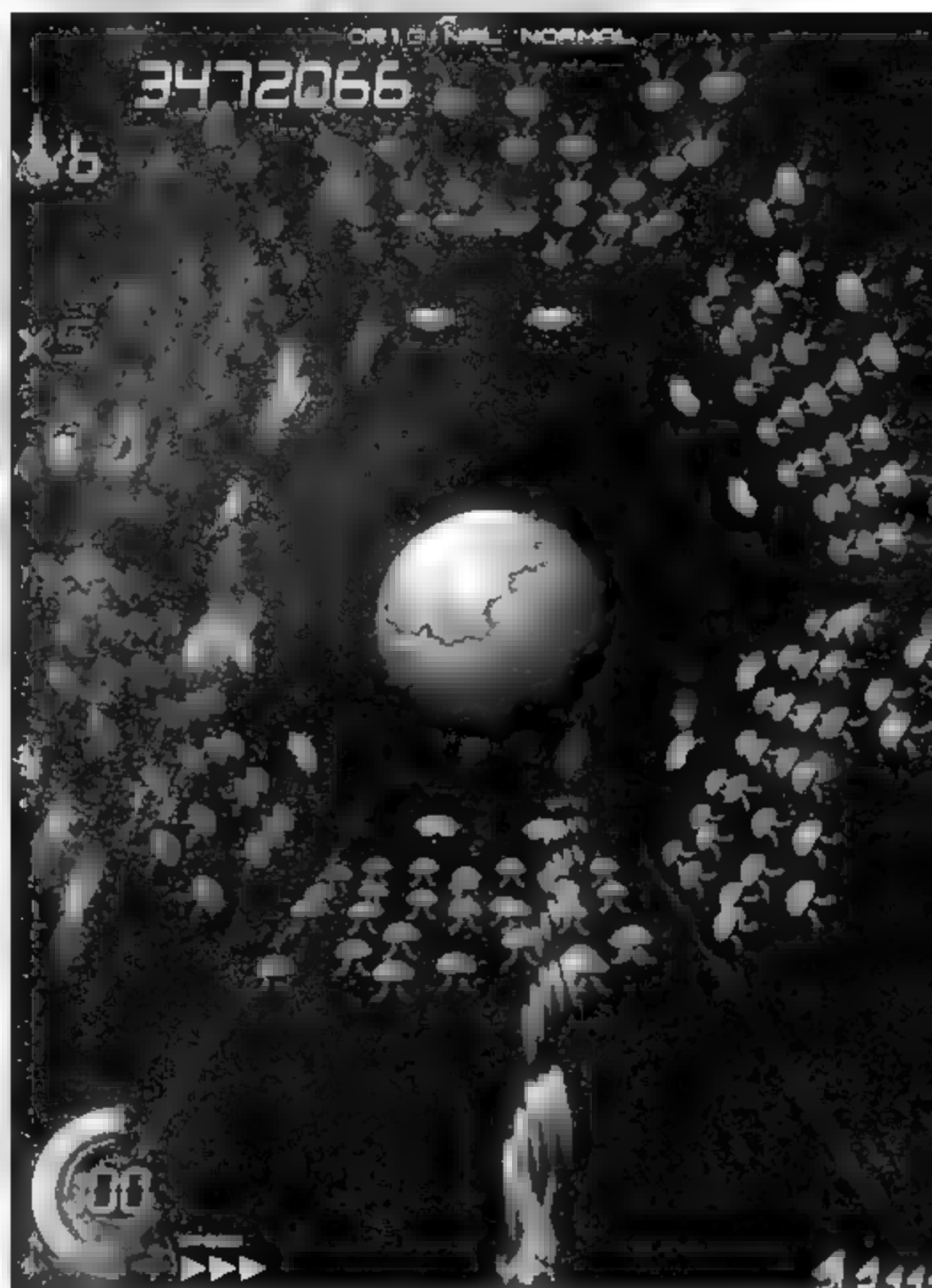
「シールド」システムは超速のテンポと融合した特殊防御。自機の前方に防御場を張ることにより、敵弾を防ぎます。使用回数に制限はないものの、効果は前方のみのため、弾避けの楽しさを損なわずに防御が可能。弾を「消す」のでも「避ける」だけでもなく、「さばきつつ切り込む」という武道の達人っぽい動きが楽しめます。モードによっては敵弾を防ぐと得点アイテムに転化、これをぶつけることで相手にダメージを与えられるため、あえて弾幕の厚い場所へ

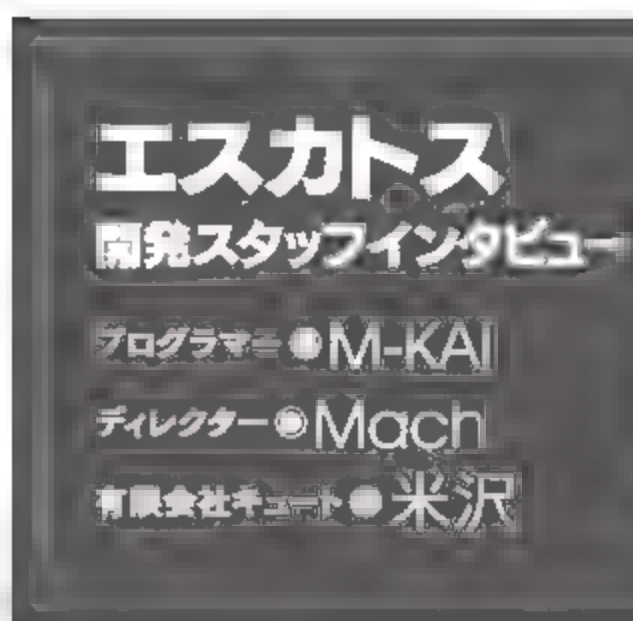
切り込んでいくのもひとつの手段。シールドは使用回数無制限ですが、シールドの展開および弾の吸収でメーターが減少、ゼロになると使用不可能になります。弾丸雨飛のただ中に飛び込み、最高効率のダメージを与えて脱出するというスリリングな体験も可能なのです。

本作のシステムは極めて直感的。モードによってはパワーアップすら存在しないのですから徹底しています。パワーアップをいかに扱うかはシューティングゲームの大命題。パワーアップはゲームを派手にするものの、時に「高次面でミスするとパ

ワーアップが消えるため立ち直れない」という問題を生み出してきました。このジレンマに対し、「パワーアップが存在しないモードを作る」というのが「エスカトス」の解決。そう、本作は良い意味で「家庭用ゲーム」であり、そこには研ぎ澄まされたコンセプトがあるのです。

「超速」「超破壊」を突き詰めたゲーム性、これを「超シンプル」にまとめ上げるまでにいかなる道のりがあったのか？ ここからは「エスカトス」に携わった方々に、制作秘話を伺っていきましょう。





一般のゲームメーカーとも 同人とも違う

——読者の皆様に自己紹介からお願いします。

M-KAI 「Escatos」のメインプログラマーを担当しましたM-KAIです。よろしく願います。

Mach Machです。ディレクションとゲームデザインの基本設計的な部分について担当しています。

米沢 キュートでゲームを担当している米沢です。「Escatos」では、技術監修、プロジェクトマネジメント、広報などを行いました。

——「Escatos」発売に至った経緯をお願いします。

シューティングの楽しさを再確認させてくれる快作『Escatos』。その根っこには音楽シーンからの影響がありました。『Escatos』、そして原型となる『JUDGEMENT SILVERWORD』(以下『JSSS』)や『CARDINAL SINS』(以下『CSS』)の秘密についてお話を伺いました。

M-KAI 『CSS』以降もワンダーウィッチ(※1)で新作を作ろうとはしていたのですが、確たるネタが思いつかない状態が続き、今の今まで掛かってしまいました。この間にDirectXの勉強を始めたりといういろいろありましたが、2年ほどかけて2面ぐらいの長さまで作った未発表のシューティングを、とある切っか

けでMachに見せたのがEscatosプロジェクトの始まりだと思っています。

米沢 M-KAIさんとMachさんにキュートが協力するという形ですね。これは一般のゲームメーカーとも同人とも違うので、はたから見ると不思議かもしれません。

ワンダーウィッチ・プログラミングコンテスト(※2)の時からお二人とのつながりはあって、何か出せ

ないかとは話していたんですが、全員の都合が合わせられる期間ができたので制作を開始しました。

Mach 最初は製品というよりターゲットがあてのないもので作っていましたが、キュートさんと一緒にやらせていただいているうちにXbox 360でのリリースという形になりました。

王道と言うより普通、 普通はほめ言葉

——「Escatos」のテーマ、キーワードとは、あえて言うなら何でしょう？

Mach 王道って言うより普通。かつ演出との融合。「Escatos」はよくオーソドックスとか王道と言われるんですけど、いい意味で「普通」のシューティングであることを狙っています。

米沢 最近は「普通」のシューティングが全然ないんですね。システムが複雑すぎたり、弾幕ばかりだったりして、普通に遊べないというか……。

Mach そうなんです。なので「普通」と言ってもらえたらそれは褒め言葉です。ベースとなるM-KAIのプログラムがすでに3Dありきで動い



※1 ワンダーウィッチ 1999年発売の携帯ゲーム機・ワンダースワン用に市販されたソフト開発環境。市販ソフト並みのゲームを作成できた。

※2 ワンダーウィッチ・プログラミングコンテスト 2001～2003年に開催されたプログラムコンテスト。「ジャッジメントシルバースード」など受賞作が製品化。

ていたので、3Dならではの演出が生かせるゲームデザインにしました。

——今回はハードウェア能力的に余裕のあるXbox 360での開発となりました。従来のハードと比べて楽だった点と難しかった点をお聞かせください。

MIKI 楽だった点は、何といてもオブジェクト数の制限をほとんど考えなくても良かったところ。その分うつかり出しすぎることもやってしまいがちでしたが、Windows用に書いたコードの大半がそのまま動きましたし。

難しかったのは3D全般に関する部分で、2Dではそのまま良かったところにごまかしが効かなくなったことです。たとえば2Dでは敵同士が重なっても、上下に重なっているように見えますが、3Dではお互いがめり込んでしまい、明らかに違和感が出てしまいます。そのため「エスカトス」では結構調整をしています。

また、従来の2Dハードでは常識だった組み方のほとんどが非常識と化していました。MSXやワンダースワンではまず高速化重視で組む必要がありました。今回はその組み方が、逆に応用の利かなさという形

で足かせになってしまいました。たとえば3Dになってからは描画に要するパラメータが爆発的に増大しているため、自分が今まで覚えてきた方法では非効率すぎたんです。X座標、Y座標、キャラ番号、色といった4つの情報だけでスプライトを動かす、ゲームのグラフィックとして許されていた時代が恋しかったですね(笑)。

——今回、ワンダースワンの「JS S」と「CS」が収録されていますが、当時の苦労話などをお聞かせください。

MIKI 当時メインで抱えていた仕事が多忙極まりなく、ワンダーウィッチ・プログラミングコンテスト2001では危うく応募に間に合わなくなるどころでした。当時は出張中でインターネット環境も会社にしかなく、ほかの人が全員帰った後に、忘れ物を取りに来た名目でこっそり送信した記憶があります。2004年に製品版を制作する終盤も大変で、終電で1時間先の自宅に帰り、そのまま寝ずに制作、始発に乗って客先に出て仮眠……という時期がありました。当時の副業ゆえの試練だったと思います。「エスカトス」の時よりも寝てなかったような。



Mach 当時は通勤電車で毎日のようにプレイしていましたね。デバッグも含めて。電車の中で携帯や携帯ゲーム機を常にやるような人はそうそういない時代だった。

——「CS」をXbox 360で復刻した理由や意図などはどういったものですか？

Mach 「エスカトス」がXbox 360に決定した時点で、過去作を移植してはどうかということになりました。ソースがあることに加えて、もともとキュートさんがワンダーウィッチ自体を手がけているので移植が比較的楽に行えたからです。

エミュレーションではなく移植だったので処理落ちの再現が全く同じにできなかったため、その部分の調整に時間を一番使いました。

米沢 最初の段階では、移植の話はなかったんですが、私自身がTV画面とスティックで「JSS」と「CS」を遊びたかったというのがあります(笑)。どちらも携帯ゲーム機やスマートフォンに向いていると思いますので、機会があれば出してみたいとは思いますが、今のところ具体的な予定はありません。

レースゲームのようなシューティングゲームを

近年のシューティングにおいて、人間型自機の導入や、キャラクターイラストの提示などが試みられています。「エスカトス」ではこうしたアプローチを採らず「80年代テイ

スト」をうたっておられますね。

Mach もともと基本的なゲームデザインを『JSS』のアーケード版的なゲームにしようとしたこと。ベースにしたプロトタイプのプログラムから今回まとめるべき方向を考えたと、とき、「UFO対人類」というものが浮かんだということ。この2点から、今のゲームにしては懐古的という雰囲気にしようかと決めました。最初は二人で作っていたのでゲーム以外の部分で余計なことを作る余裕がなかったというのがあります。

米沢 「まずゲームありきで、そこにキューブが制作したグラフィックを載せる」という作り方で進めたので、余計なものはいれない方針でいきました。

——『エスカトス』では、「オリジナル」「アドバンスド」「タイムアタック」の各モードでゲーム内容が異なっています。細かくゲームモードを分ける理由などありましたら、お聞かせください。

Mach 「エスカトス」は当初、今で

いう「アドバンスド」と、タイムアタック」があり、最初は「アドバンスド」相当を標準として作っていたのですが、一度行き詰まったんです。そこでパワーアップのない「オリジナル」に一度路線変更したんですが、その後にあらためて考え直した「アドバンスド」を追加したんです。

「タイムアタック」はレースゲームのような感覚で遊べるシューティングゲームの実装を目指しましたが、こういうコンセプトのもので比較するものがなかったのが最終的に難易度調整などは甘めのままにしました。

3つのモードは、オリジナルが「全滅かつ早回し」。アドバンスドが「稼ぎ考慮」。タイムアタックが「ランク変動による難易度変化」と、同じゲームで遊び方が異なるように作ったつもりです。

Mach 近年のシューティングプレイヤーの嗜好の多様化を考慮していったら今の形になった、というところ。同じ縦画面シューティングでも、オブジェクトの多い少ない、

当たり判定の大きい小さい、スピー

ドの速い遅い、ボタンの多い少ない、ため撃ちや近接攻撃の有無などで全く別の感触になり得ますし、好みも分かれてくると思います。そのため「オリジナル」と「アドバンスド」はなるべく対極のスタイルになるように調整したつもりです。スタッフには「オリジナル」が好評なのですが、個人的には近年のゲームにしては物足りなく感じたので、現在主流の得点アイテムを大量に出す「アドバンスド」を入れた次第です。ただ、得点アイテムをできるだけたくさん出させるといった稼ぎのシステムにしても、人によっては嫌気や疲れを覚えてしまう場合もあるだろうことは一方で承知しています。今後は難易度だけでなく、ゲームスタイルにも選択の幅を設けることが、シューティングゲームの裾野を広げるポイントになってくると思っています。

米沢 基本的にゲームモードなどシューティングの本質にかかわる部分は、お二人にお任せだったので、が、「アドバンスド」のシステムの落としどころには相当煮詰まっていた、一時はモード自体をなくそうという話まで出たほどです。発売に間に合わなくては困るということで、最終的

には私も打ち合わせに参加して、完成形に持っていくことができました。

——『JSS』『エスカトス』ではクリアタイムが重視されていますが、その発想に至った切っかけとは何でしょうか？

Mach 「JSS」と「エスカトス」は、時間というかシークエンスの考え方がほかのゲームと違って特徴的な部分なんです。「JSS」は全体で20分を、「エスカトス」は30分を想定してステージ構成を検討しました。いわゆる「固定長の道中があつてボス、それが複数ステージ」ではないんです。「最初は数秒で1シークエンス、それがだんだん長くなる」という、全体で1ステージという構成ですね。だからボスも面数と一致して



いない。

私の趣味がゲームから離れていた時代に、クラブ通いをしていていた時期があったんです。だんだんビルドアップしてピークにもってかれるような、DJ・MIXの1セットみたいなものをひとつのゲームの流れで表せないかなーと思ったのが、「JSS」なり「エスカトス」なりの、独特なシーンのシームレス化かつシークエンスの組み方なんです。

これにスコアシステムと各エリアの連続感をどうするかということ考えたとき、早期全滅スコアボナスということにしたら、エリア間のインターバルもちょうど良く、敵と敵の出現間隔がほどよいタイトさでいい感じで、これは行けるかなと。

M-KAI 「JSS」と「エスカトス」は、昨今のシューティングゲームとは違って敵と背景との連動はあまりされておらず、「敵編隊を早く倒せば倒すほど矢継ぎ早に次の編隊が出てきて、ステージも早く進む」というスタイルになっています。このあたりが、80年代テイストと呼べるゆえんなのかもしれませんが、展開をスピーディに感じさせることができるんですね。

自分自身がそもそも、背景に敵を

配置する」という発想に弱かったこともあります。シューティングのコンストラクションツールなどで、背景に敵を配置するようなものを見ますが、あれだと私の場合はイメージがつかみにくいんですよ。背景が高速スクロールしていたり、3Dだったりするとおさらです。そのため、「エスカトス」の敵配置や演出などはすべて時系列処理+敵全滅待ちのシークエンスのようなもので構成しています。結果的には、このスタイルのほうがタイムアタック的な要素を入れやすかったと思いますし、Machの構想にも近かったと思います。

また二人で組むのなら「ジャッジメント」だ

——『エスカトス』のパッケージコピー「最後の審判」と、『JSS』のボス出現時のメッセージ「HERE COMES THE JUDGE」を見ると、何らかの世界観的なつながりがありそうに思えるのですが……。

Mach 最初に「また二人でやるんでとりあえずジャッジメントでどうだ」という話はしたような（笑）。『エスカトス』初期の開発コードネームは「JSS3」で、ジャッジメントシリーズの3作目という位置づけ

でした。主たる理由はシールドベースのゲームシステムでもう一本作ってみたかったからです。

「エスカトス」というタイトルは開発初期に思いつきました。タイトルを決めることで、ストーリーや演出の方向性が結構早めに固まり、「JSS3」とはしないことになりました。ですので、時系列のつながりはないパラレル設定としています。

米沢 ミラーシールド」のように「JSS」を知っているとニヤリとする箇所がありますが、直接世界観がつながっているわけではないんですよ。

Mach 前作と同じ世界ではないですね。多少考えている部分はありますが多くは語らないことにしています（笑）。

死ぬまで飽きない、忘れた頃に遊ぶと面白いゲームを

——これまでに影響を受けられたシューティングを教えてください。

M-KAI まずは「ザナック」(※3)でしょうか。プレイヤーの意外な行動までも想定した隠し要素の多さに、当時小学生ながら衝撃を覚えしました。同じ武器を取り続けることによるパワーアップと変異、体当たりしない倒せない敵、敵の爆風にも得点が設けられていて、これを使った稼ぎができるなど……。しかもこれらを1986年の時点でやっていることにはまさに脱帽の一言です。あとは個人的に「BATSUGUN」は外せません。MSXでスプライトをこのくらい出してみたいと思



※3『ザナック』 1986年発売の縦スクロールシューティング。大量の敵との決戦、スピード感あふれるスクロールなど『エスカトス』との共通点が多い。

ったのが、すべての始まりでしたから（笑）。ここから2、3年の間に今でも語り継がれるアーケードシューティングが多く出ましたし、もちろん影響を受けたタイトルも多いと思います。それらも含めると挙げきれないのですが、シューティング制作を始めるには結構良いタイミングで入れたと思っています。

——みなさんにとって理想のシューティングとは、どんなものですか？
Mach 「死ぬまで飽きない」
MIKA 「忘れた頃に遊ぶと最高に面白い」
——個人の体験として、初めて遊ばれたゲームは何ですか？
Mach 「ブロックくずし」とか「スペースインベーダー」から遊んでいたもので……。

アーケードで初めて本格的に遊んだゲームという意味では「レイフォース」です。初めて1コインクリアに到達できたのもこのタイトルです。
——シューティング初心者へ、入門用としてお薦めのシューティングがありましたら、教えてください。
Mach この本を読まれている読者の方々でしたら特にそういうことは答えなくても大丈夫ではないでしょうか（笑）。

など、与えられたルールに対してプレイヤーが納得できるものを第一に調整を重ねてきました。あえてエフエクトにこだわらない、「エスカトス」のようなアプローチのゲームもアリなんだなと実感いただければ幸いです。

Mach 普通だけど普通じゃないシューティングゲームの世界をぜひ体験してみてください。
——本日はありがとうございました。

MIKA 「ストライカーズ1945」。機体は零戦かメッサーシュミットでしようか。おそらくこの組み合わせには、現在のシューティングの攻めと避けの基本が凝縮されていると思います。これがノーコンティニューで1周できるようになった頃には、きっとほかのシューティングもうまくなっていると思いますよ。

——「エスカトス」を遊んだことのない方へメッセージをお願いします。
MIKA 見た目重視の流れがシューティングゲームにも押し寄せている現状ではありますが、「エスカトス」が主張したかった部分は見た目ではありません。

「見た目重視ではなく、ゲームへ没入できること」……「エスカトス」はゲーム内容だけでなくコンセプトも原点回帰を志向したものでした。これは**MIKA**氏が8ビットパソコンでゲームを作り続けてきたこととも無関係ではないでしょう。ハード的な面で制約が多かった8ビットパソコンでは、グラフィックやアイデアの取捨選択、そしてジャンルの面白さを抽出することが欠かせなかったのです。没入感の重視、これは初心者を引き込み、シューティングの裾野を広げるうえでも有効なコンセプトです。シューティングを作り続けるため、楽しみ続けるために、原点を見直すことが求められているのではないのでしょうか。



ゲームスタイルにも 選択の幅を

自分自身がプレイしていて楽しく感じ、無意識のうちにゲームに没入できること。そしてスコアシステム

など、与えられたルールに対してプレイヤーが納得できるものを第一に調整を重ねてきました。あえてエフエクトにこだわらない、「エスカトス」のようなアプローチのゲームもアリなんだなと実感いただければ幸いです。

『星霜鋼機ストラニア』開発者インタビュー（後編）



待望のインタビュー後編 スタート！

——前号に続いて、インタビュー後編です。アクションロボットシューティング『星霜鋼機ストラニア』に、追加モード「サイドバウワー」が配信されました。このモードは敵キャラがプレイヤーとなって、逆の視点で侵襲するゲームです。敵と味方の立場が全く逆転する追加モードというのはシューティングでは前代未聞かもしれません。この「サイドバウワー」はどのような意図で生まれたのでしょうか。

丸山 主人公とライバルの両陣営を

それぞれ描き切るためです。だから「ストラニア」では最終面だったのが「サイドバウワー」だと1面になる。でもライバル対決だけは両方とも決められた箇所で行われる。もちろん両陣営とも軍備が違いますから、片方では巨大ロボが出てきたりと展開が違いますけどね。ボスキャラもそれぞれ主要兵器が出てきますし。全く違うものになっています。

——プレイしていて、グレフさんらしいこだわりが感じられました。

丸山 こだわりといえば、一番最初に悩んだのが「戻り復活」の採用ですね。コンシューマではミスしてもコインは要りませんが、アーケード

有限会社グレフ 代表取締役

丸山博幸

Hiroiyuki Maruyama



前号では、アクションロボットシューティング『星霜鋼機ストラニア』の企画スタートから配信までの経緯を伺いました。「インタビュー後編」となる今回は、本作に込められた開発者の想いを、より深く伺ってみましょう。

Interview: GERTACK(中) 取材協力: 開発者



では連コインが必要になってしまおう。そういった今のアーケードでは難しいのではないかと、というところも含めて、あえてチャレンジしてみました。

初めてステージ4ボスの巨大ロボに会った時、攻略的にもハマってたんですが、それ以上に、ボスの細かい演出に見とれてしまいました。薬莢とか、すごい出てきたりして。

丸山 プレイヤーからもそうですけど、それを後ろで見ている人からはまた違った視点で見るとすよね。なかなかバレにくい演出もありますし、そういう発見も楽しんでもらえていると思います。

——武器選択に悩むのが楽しいです。

丸山 制作の意図としては「いろんな武器を使う」のが良いプレイとしています。ひとつの武器を使い込んで「一段」を最大にしても得点は増えますが、いろんな武器を使って段をたくさん稼いだほうが圧倒的にスコアが伸びるんです。

攻略に関しても、ひとつの武器だけ使うんじゃないっていろんな武器を使うほうが段も上がりやすいですし、スコアラーとしてはその組み替えや効率の良さを求められるんじゃないでしょうか。

——武器の配置が固定だからこそ、自分なりの攻略が組みやすいですね。

丸山 単にクリアを目指す人なら「ロケットが強いからロケットだけ使えばいいや」って、便利な武器だけ使っていれば良いですが、ハイスコアを目指す人なら「いかにボムを使うのか」とか、あらゆる武器を極めないといけませんね。ただ凝っているのはそれぐらいで、あとは撃ち込み点とかセオリーどおりのスコアシステムになっています。

HD時代のシューティング開発

——フルHDゲームということ、開発で苦労された点はありますか？

丸山 グラフィックですね。プログラムは技術的な問題なので解消できれば作れるんですけど、グラフィック……特にテクスチャの書き込みはかなり時間がかかります。シューティングの開発ってあまり人数をかけられないんですが、それでもクオリティアップを目指すとお金がかかっちゃう。ハッキリ言えば「旋光の輪舞」のほうが楽なんです。画面がほとんどスクロールしないので、モノが何もない宇宙空間なら問題ないんですが、そこに建築物など入ると

大変なことになる。背景ってシューティングでは基本垂れ流しですから、言ってみれば源泉のお湯をずっと掛け流しているような状態。すごい贅沢なことなんですよ。

——言われてみるとそうですね。

丸山 意識してほかのシューティングとか見るとすごくわかりますよ。背景ひとつで失敗した作品もありますね。でもスクロールシューティングって労力の割に「やっとなんて見える」ですから、「ボーダーダウン」の時もそれで苦労しました。

逃げ道としては「ジオメトリウォーズ」みたいに、エフェクトに走る方向しか残ってないんじゃないでしょうか。昔は普通に出ていたカッコいいメカやロボを、今どきのシューティングで出すって贅沢な行為はなかなかできないと思いますよ。

こだわり抜いた演出と、その根拠となる深い設定

——ゲーム中の演出もかなり凝ってますけど、特に「これは！」というイチオシ的なシーンはありますか？

丸山 一番わかりやすいのは4面と6面のボスなのかな。傍若無人なメカというのはなかなか面白いかと。人型のボスキャラって意外に面白

くするのが難しいんです。でもあそこまで自由にやられると面白いでしょ？ という。

あとはプレイヤー目線からたまに外れて、「こんな細かいところまでやってるんだ」とキッチリ味わってほしいですね。たとえばステージ5ボスの背景なんてゲーム中の作戦の可否で絵が変わりますし、細かい部分まで作ってあります。

——敵味方それぞれの機体に名前などとはついてたりするんでしょうか？

丸山 ストラニア軍とパウワー軍共にあります。ただ、お互いのメカの呼称はもちろん相手側は知りませんので、敵側のメカは識別信号で呼ばれている設定です。公表されているメカの名前はそれぞれの自陣営での呼び方で、命名規則も存在します。かなり遊んでいて、ストラニア軍側は「ヒリユウ」とか少し日本っぽい。日本全然関係ないのに（笑）。

——本作はシンプルなストーリーで、キャラもデモに出てくる程度ですが、細かい設定はあるんでしょうか。

丸山 一応作ってありますが教えてあげない（笑）って感じになっていきます。一番最初にアーケード用に作っていた頃に考えられていたキャラとはかなり変わっていますね。「サイ

ドパウワー」も含めてかなり変更は多かったです。本来はストーリーデモなどでキャラを見せていければ良かったんですが、コストの問題でそれができなくなったので、ストーリーやキャラは存在するけど表現できてないという結果になってしまっています。ただエンディングは1P側と2P側、そして2人プレイ用と3種類は用意してあります。そこでキャラの心情などを何とか読み取っていただければと。

——あまり設定を明かしていませんね。

丸山 よっぽどこのゲームが売ればノベライズとかの展開があるのかもしれないですね。ただ、設定をきちんと作ってあるからこそ、ゲーム内で見せるべきところは見せられてるかな、っていうふうには考えています。——確かに『旋光の輪舞』など比べるとシンプルですよ、そこが逆に硬派で良いかなと思っています。

丸山 基本はSFの古典に沿って作ってはいます。仮に数年たって「ポードダウン」や「アンダーデューイト」みたいに何かに移植されることになったら、その時は何か追加できる元々という話ですね。それをぐらいに「PS4（仮）」や「XBO

X720（仮）」に期待してください（笑）。

——気の長い話ですね（笑）。でも贅沢な話ですよ、家庭用でありながらアーケードクオリティ、それもハイクラスで遊べるとなると。

丸山 ウチとしては『旋光の輪舞』並みの、看板タイトルとして誇れるものができたなと思っています。昔のシューティングの感覚で「豪華」と感じてもらえるなら、それは「正統進化」というふうには受け取っていただけますし。

ベテランのクリエイターが『ストラニア』に集まった

——スタッフロールに『レイディアントシルバークラウド』『斑鳩』で有名な井内ひろしさんの名があって、ユーザの間で話題になりましたが、どういった仕事をされたのでしょうか。

丸山 グラフィック、主に背景部分を担当していただいています。ゲーム部分や演出などには絡んでいますが、もともと仲が良かったので、そういう縁もあってグラフィックとして参加してもらいました。

——グラフィックさんと井内さんは『グレイウスV』でも開発で一緒に作業しましたね。話は変わりますが、音

楽を与猶啓至さんに依頼した意図についてお聞かせください。

丸山 「ストラニア」を立ち上げた際、音楽を誰に頼もうかってなった時に、PCエンジンとX68000が真つ先に浮かんで、自然と与猶さんが出てきました。

ほかに大御所さんが浮かんで悩んでいた時、YouTubeで与猶さんがDS-10でデモンストレーションを流す映像を見て音楽を聴き、すぐに細江慎治さんに相談し、与猶さんの連絡先を聞いて作曲をお願いしたところ、快諾を頂きました。

——丸山さんイチオシの曲は？

丸山 20曲以上ありますからね。パッと浮かぶものとしてはストラニア5面の曲がわかりやすく、インパクトがあって印象的です。PVのBGMに選ばれただけのことはあるかと。個人的なオススメは1〜3面と序盤の曲になるかもしれませんが、良い曲、というだけでなく、ちゃんとシューティングのBGMとして雰囲気合っていて、テンションが上がる。シューティングってやっぱりプレイヤーの感情を曲で操ってほしい。だからステージ展開やメリハリを曲で表現してもらっているという点では、序盤から成功していると思います。



「サイドパウワー」ではもっと暴れてもらってますので、かなり面白いことになってますよ。陣営が変わるので全部新曲ですし。「ストラニア」では80年代風のオーダーですが、「サイドパウワー」では与猶さんの思う「今カッコ良い」曲調でやってもらってます。

アーケード志向のプレイ時間に凝縮された面白さ

——ほかに苦勞された点は？

丸山 ビジネス的な話になりますが、ダウンロードコンテンツをいくらで配信しようか悩んでますね。本当は400MSポイントを切りたいんですが、ダウンロード配信があまり好調じゃないんです。だから400だと間違いなく赤字になってしまってますね。とはいえ800にするわけにもいかない。内容的には「ストラニア」と同じぐらい入っていて倍になりますからね。でもみんなが望んでいるのは400くらいなんだろうな。

——結構ボリュームがありますし。

丸山 1200MSポイントで合計12面遊べますからね。日本では問題なく売れると思うんですが、意外と海外では苦戦してます。評価されている部分もあるんですが、ボリュームが少ないという意見を多く頂いてます。海外はプレイ時間をかなり重視するんです。1回のプレイ時間が長ければ長いほど良いっていう風潮があり、そこで評価を落としていくのでイマイチ伸び悩んでいます。——個人的に1面1面が良い意味で短く感じ、アーケードゲームっぽく

手軽に遊べて良いなと思いましたが。

丸山 向こうの人たちとは感覚が違うんですよ。ネットではどこ行っても「too short」(短い!)って書かれちゃってて(笑)。ステージを短めにしたのは、やっぱり一番最初にアーケードの企画として始まってるともあります。サクッと終わらせられるように意識してなんですけどね。ダラダラと長くするよりは、凝縮させて作っています。ただ、やっぱり国民性の違いはあると思いますよ。

丸山社長から

ファンへのメッセージ

——シューティング初心者に向けて、何か攻略アドバイスはありますか？

丸山 弾幕の弾避けとかはセンスや技量が問われるじゃないですか、でも「ストラニア」って、ジャンル違いますけど「ロックマン」みたいな何度もやって覚えるタイプのゲームなので、練習すれば必ずクリアできます。難しさに関しては自分のさじ加減で調整できますので、自分なりの攻略を楽しんでほしいと思います。パターンにしてもきちんとした解法は明示してませんし、難易度の感じ方も突破法も人それぞれで違うはずなので。

最後にファンの方に向けてメッセージをお願いします。

丸山 プレイされている方には本当に「ありがとう」と言いたいですね。あとゲーム的には細かいディテールに凝ってますし、永く遊べるゲームに仕上がってると思いますので、あらゆる場面を「見逃さない」ように楽しんでください。ゲームの楽しさって与えられて流されるよりも、自分で探しに行ったほうがはるかに面白いと思います。昔のゲームはハードの性能が低かったこともあって、そういう側面が強かった。単なるドット絵にどこまで想像力を働かせられるか。「ストラニア」で解像度は上がりましたが、そういうポリシーは変わってないと思います。覚えゲーなんでクセは強いですが、最近発表されているシューティングにも負けない作品であると自負していますよ。特に「武者アレスタ」とか「スプリガン」とか、昔のシューティングが好きだった人には絶対喜んでもらえる自信があります。そういったゲームの楽しさを覚えていてほしいですね。

——本日は貴重なお話を聞かせていただき、ありがとうございました。



exception

■アーケードNESiCAXLive
■サクセス ■2011年7月28日
2011 SUCCESS 2007 2011 primitive
Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)

AC

無数の破片を破壊&吹き飛ばす 爽快感に酔いしれろ!

個人制作のPC用インディーズ・シューティングながら、高い完成度で人気を集めた『exception』が約4年の時を越え、なんとアーケードに登場。1台のアーケード筐体で、複数のゲームの中から遊びたいタイトルを選択して遊べる「NESiCAXLive」用タイトルとして、配信中&稼働中だ。

『exception』の魅力は、3種類の攻撃方法が生み出す独特の爽快感と戦略性。そして登場キャラはほとんどが立方体や直方体というシンプルな画面構成ながら美しきエフェクトでプレイヤーの気分を盛り上げるグレートな演出だ。

まずレーザーで敵を破壊! 敵は細かな破片となり、それを追尾弾「レイ」でロックオンして、さらに破壊!

数十もの破片を一気にロックオンできるレイだけでも爽快だが、「カタパルト」を使えば敵の破片を武器として吹っ飛ばせる。

破片をうまく画面内にためてボスにぶち当てるのは超爽快だ。

逆に敵を破片にせずに大きなサイズのまま残し、敵のレーザーを防ぐ盾として活用したりと、場面ごとに攻守の戦略をリアルタイムで求められ続けるのも面白い。

アーケード版ではステージが追加されており、未プレイの人はもちろん、すでにファンの人にもオススメだ!

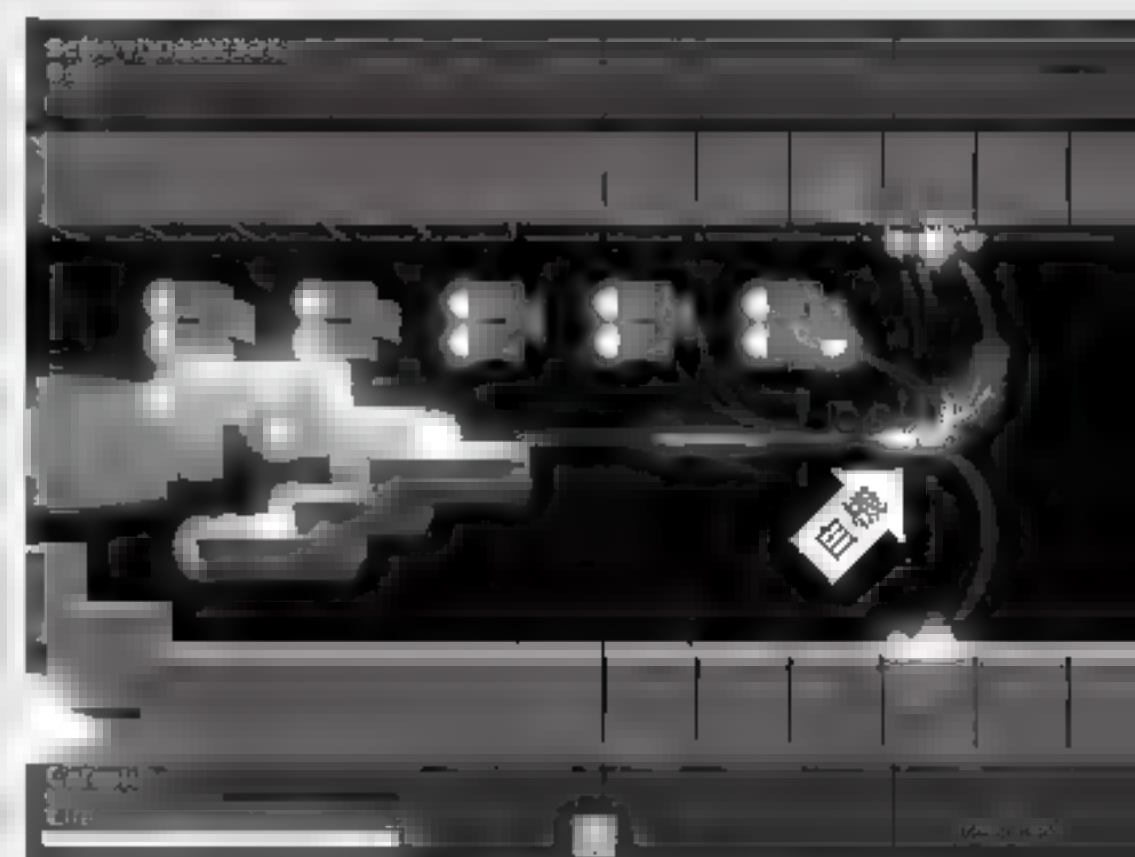
『exception』は NESiCAXLiveで 配信中!

NESiCAXLiveは新旧さまざまな名作を遊べるゲーム配信サービス。基本操作は公式サイトでも公開中。
<http://nesica.net/>

TATTO CORPORATION 2011 ALL RIGHTS RESERVED.



3つのアクションを 使いこなせ!



左から大型の敵機が登場。地形にいる敵(立方体)を「レーザー」か「レイ」で破壊し、周囲に破片を増やそう



敵や破片を壊したことでエネルギーがたまり、自機前方に「カタパルト」(四角形)が現れた。「カタパルト」は向きを変更することも可能だ



破片が舞う中、「カタパルト」を敵機に向けて射出! 宙に舞っていた破片が吹っ飛び、敵機に直撃。大ダメージを与えた!

魔女シューにハズレなし!?

魔女っ子 シューティング 特集

シューティングゲームと言われ、連想する世界。

大半の人にとってそれは宇宙、異星からの侵略などSF的なもの、あるいは戦闘機や巨大兵器といったミリタリー色の強いものだろう。事実、大半のシューティングゲームにはそうした超科学、鉄と硝煙に彩られた舞台が用意され、それがジャンルの硬派なイメージをも構成する結果となった。

だが他方、確かに一定の支持を集めるカテゴリがシューティングゲームにはある。それが魔女、魔法少女たちが活躍する「魔女っ子」たちの世界だ。

ともすれば人間の姿すら描かれることもない硬質な世界とは違い、魔女っ子たちの現れるタイトルは必然、主役やそれに近い重要な立場となるのは女性。時には年端もいかぬ少女の場合すらある。かれんな彼女たちはシューティングゲームの激しい戦場に適しているのか……。これは自信を持って言おう。むしろ最適なのだと。

人間が空を飛ぶこと。尽きることなく弾を発射し敵を撃ち砕くこと。フィールドを覆い尽くすほどに強力な攻撃を解き放つこと……。本来はあり得ないことだが、魔女っ子たちがメインの存在であるならただのひと言で説明がつく。「人知を超えた魔法だから」だ。それはメカが主役のシューティングゲームにおいて、主役機が敵の大群に単身立ち向かえる理由とし

て「最新鋭の戦闘機だから」「発掘されたロストテクノロジーだから」などと設定されていることとほぼ同一。世界を成り立たせるための“便利な嘘”なのである。

主役や、それに近い立場にいるキャラクターが魔法を使う女性であること。そこさえ守れば魔女っ子たちのシューティングに制約など何もない。だからこそ、この舞台ではさまざまな挑戦が行われてきた。魔法をいかに表現するか、自機が人間型であることを有効活用できないか、魔女っ子を足がかりにジャンル自体に新たな可能性を見いだすことはできないか……。試みは静かに、しかし着実にオンリーワンのタイトルを生み出していた。

また、魔女っ子たちのシューティングはキャラクター性が押し出しやすい反面、軟派なイメージがつきやすい点も特徴だった。ゆえにこの系統の作品を嫌う層がいたのも事実だが、制作側もそれは承知のうえだったのだろう。細部にまで調整にこだわり、中身で目の肥えたゲーマーをもうならせる作品に仕上げたものも数多い。

かわいいからと油断すれば火傷する、挑戦心と本格志向に満ちあふれた作品群。本特集ではキャラクターの魅力を交えつつ、忘れえぬ魔女っ子たちのシューティングゲームを解説していく。

Text= 富島宏樹(フリーライター)

**正義よりも何よりも食い気！
あまりに型破りだった魔法使い**

見た目はおっぱっぱヘアが特徴的な、ローブに身を包んだ美少女魔法使い。しかしその中身は、大好物の「ウィロー」のことしか頭にない食い気に忠実すぎなマイペース娘。魔物だらけで危機的な状況すらもどく吹く風で「ウィロー」を追い求める彼女——コットンのデビューは、あまりにも衝撃的なものだった。

確かにそれまでも、アーケードだけに限っても「ワルキューレの伝説」や「アテナ」など、女性を主役にしたゲームはあった。だが正義のためでも

善良な人々の生活を守るためでもなく、自分の欲望フルスロットルで戦うヒロインなど、前代未聞だったのだ。ましてそれが、硬質な戦闘機たちが幅を利かせるシューティングゲームの世界から現れたとなれば、インパクトは二重にも三重にも感じられた。

ステージ間に挿入される、「ウィロー」を求めて暴走するコットンと、彼女に振り回されながらもうまくコントロールするお供の妖精・シルクのやりとり。コミカルかつテンポよく展開するデモシーンは、この世界への没入度を一気に加速させる。と同時に「次はどんな会話で楽しませてくれるのか？」と、ゲームを先に進めるモチベーション

ンにもつながった。それまで、シューティングゲームではほとんど語られる機会のなかったストーリーを、前面に押し出したという点でもまた「コットン」は新しかったのだ。

キャラクターの魅力を引き出すことに腐心し、破天荒な設定やストーリーを語るデモシーンの挿入といった挑戦を行ったからこそ、コットンはゲームの印象に残り、シューティングゲームに登場する魔女っ子の先駆けとなった。当時、ゲーム以外の展開はサントラCD化や「コミックゲームスト」での漫画化くらいだったが、世が世なら怒涛のメディアミックス展開をしていてもおかしくなかっただろう。



魔女っ子の元祖、いっくぽ〜ん

●ナタ・デ・コットン



【初登場作品】コットン

■アークード ■サクセス ■1991年4月
■X68000 ■エレクトロニック・アーツ ビクター ■1993年
■PCエンジンスーパーCD-ROM2 ■ハードソン ■1993年2月12日
■プレイステーション「コットンオリジナル」 ■サクセス ■1999年4月28日
■ネオジオポケットカラー ■サクセス ■2000年3月23日
©SUCCESS 1991, 1999

Text= 宮島宏樹(フリーライター)



デモ画面でのコットンはデフォルメがききまくり。コロコロと変わる表情が、かわいさを増幅させる

PlayStation®Store ゲームアーカイブス「コットンオリジナル」(プレイステーション版) 配信 中・800円(税込)
PlayStation®Store ゲームアーカイブス「コットン100%」(プレイステーション版) 配信 中・300円(税込)

かわいい見た目から想像できない
ハードな中身がゲーマーを直撃

もちろん「コットン」が当時のゲーマーに受け入れられたのは、キャラクター性だけが理由ではない。かわいい見た目とは裏腹の、手応えある遊び心地がそこにはあった。システムこそオーソドックスな横スクロールシューティングのそれだが、本作では現れる敵がほとんど弾を撃ってこない。それだけに不意に放たれるレーザーや矢での攻撃が脅威となり、攻撃パターンの把握が必須となった。また、敵がどれも固めなことも本作の大きな特徴。プレイヤーに相当の連射力を要求する、ストイックな一面を持つゲームでもあった。

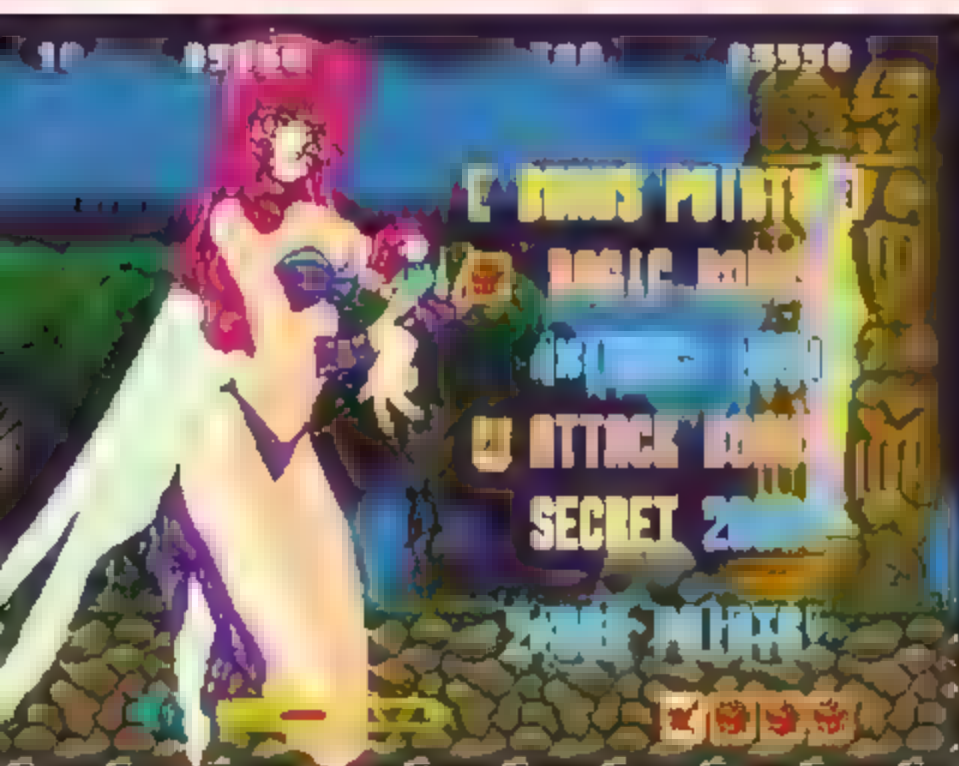
それだけにボス撃破後、ボーナスアイテムの湯のみを取りまくれる「TEAM ME!」はつか



道中はコミカルさこそ残るものの、敵やステージにはどこかダークでグロテスクな雰囲気が漂う



空から降る湯のみは、普通に取るならありがたい■ーナスアイテム。しかしひとたび避け始めると……!?



湯のみをすべて避ければシークレットボーナス20000点! でもなぜ湯のみが落ちてくるんだろう

の間の休息……になるかと思いきや大間違い。実は湯のみをひとつも取らないとシークレットボーナスが手に入るため、ハイスコア狙いなら無数に降り注ぐ湯のみを避けて避けて避けまくる、道中以上の高難易度場面になった。ゲーム内容では媚びるところか、当時でも珍しいくらいに硬派で遊びがいに満ちたものだったのである。

ワイロー求めて長い冒険の旅 次の登場はいつの日か

確かなファンをつかんだコットンは、その後もコンスタントに姿を現した。スーパーファミコンの「コットン100%」や、アーケードに戻ってきた「コットン2」「コットンブーメラン」は初代と同じ横スクロールシューティングの世界で大暴れ。メガドライブの「パノラマコットン」とドリ

ームキャストの「レインボーコットン」では3Dシューティングとなり、画面中を動き回って敵も地形も避けて撃ちまくる、アグレッシブさを見せてくれた。時にはシューティングゲームだけにとどまらずパチンコ台にもなり、最近ではDSのシミュレーションRPG『偽りの輪舞曲』にゲスト出演。まさにサクセスの看板キャラクターと呼ぶにふさわしい活躍ぶりだが、どの作品であっても彼女の旅の目的は「ワイロー」探しなあたりに、ブレないキャラクター性を感じさせてくれる。

魔女っ子シューティングゲームの元祖と呼べる作品は、確かにゲームの歴史に残るだけの衝撃と、長いシリーズ展開を生み出した。だからこそ出演がごぶさたな今でも、コットンはまたふらりと「ワイロー」探しに戻ってきてくれるのではないかと、期待は絶えない。



星の力を操る、後の「高貴なる魔女」

リプル

【登場作品】マジカルチェイス

■PCエンジン ■パルソフト/クエスト ■1991年11月15日
■Windows95 ■ボーステック ■1998年4月10日
■ゲームボーイカラー ■マイクロキャビン ■2000年8月4日

写真出典 PCエンジン版、Windows95版、ゲームボーイカラー版、各パッケージ写真

Text=ジストリアス(フリーライター)

先生にバレちゃう前に悪魔封印！
ホウキにまたがり全速前進！

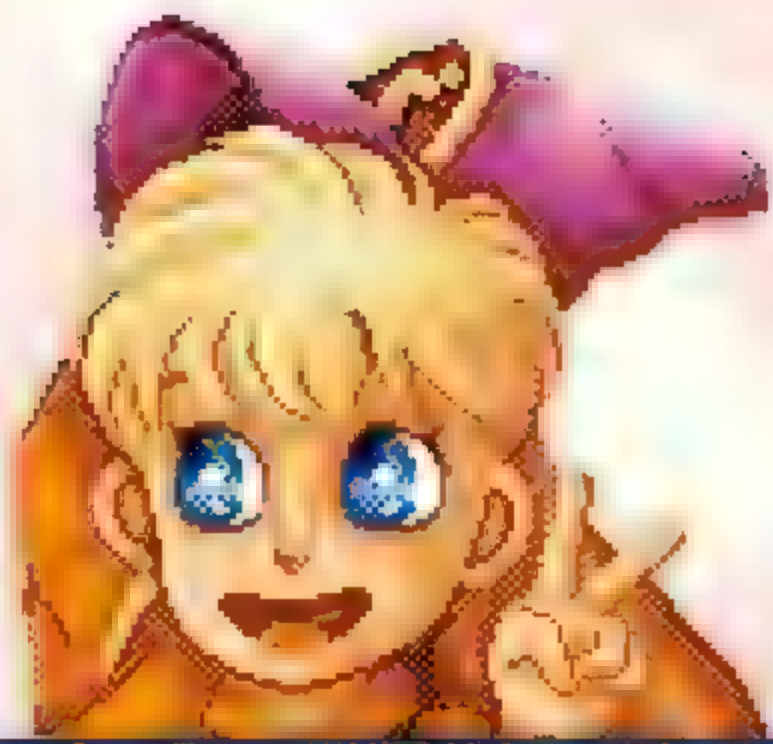
リプルは魔女修行中(ゲームボーイカラー版では魔法学校の生徒)の女の子。ある日魔女の先生との約束を破り、禁断の本「ねむれる悪魔」の表紙を開き、6匹の悪魔を解き放つてしまいました。もし先生に知られたら罰としてカエルにされてしまいます、リプルは星の精である友だちの「くるるん」と「ぐるるん」を連れて、悪魔を本に戻すべく冒険へと旅立つのでした……。

これが本作のあらすじです。つまり「マジカルチェイス」とは、リプルが先生に怒られる前に、

悪魔を封印すべく奔走する物語なのです。何しろ「恐ろしい魔女の先生」(PCエンジン版取説より)が相手ですから、脅しなんかじゃなくて本当にカエルにされてしまうのでしょうか。開幕早々から軽快な高速スクロールが始まるところに、リプルの相当な焦りが見られます。

しかしリプルは、星の精の手助けもあってか、修行中とは思えないほどの活躍を見せます。集めたクリスタルで強力な魔法を習得し、並み居る悪魔を次々と退け、どんな魔法や敵の体当たりを受けてもホウキを手放さず、決して怯みません。魔女とは体力が資本なのでしょう、体力を増強し、治癒魔法を使い、そして死者を蘇生させるという伝

説の薬「エリクサー」までをも使いこなし、嵐のような戦場を駆け抜けていきます。もともと、こんなに敵の攻撃が激しいのも、リプルがなりふり構わず突っ走っているせいかもしれません。そして、そのたびに苦勞させられるのは「くるるん」と「ぐるるん」です。二人は不器用なリプルの代わりに、あらゆる角度の敵を撃ち、時に身を盾にしてリプルを守ろうとします。星の精というからには、妖精や精霊といったたぐいの存在なのでしょう。二人を使役するリプルには、魔女としての非凡な才能が眠っていたのかもしれませんが、そしてリプルは町を、森を、空を、雪国を駆け、6匹の悪魔をすべて封印し、無事に帰宅すると静かな夜を迎えるのでした。エンディングの一枚絵で映る明かりのついた小さな小屋は、彼女の旅があつたという間の、それこそ過ぎた時間を忘れさせるほどの激しい追走劇(チェイス)だったことを思わせ、プレイヤーに心地の良い疲労感と、一冊の絵本を読み終えたような余韻を残していきました。そうそう。その後のリプルですが、遙か後年の戦記「タクティクスオウガ外伝」(ゲーム開発元のクエスト社つながり)にて、その名前を見ることが出来ます。とあるレアアイテム、その名も「リプルズスタップ」。そこには「高貴なる魔女リプルが愛用した星の力を宿す杖」という解説があります。星の力を使うリプルという名の魔女を、私たちはほかに知りません。しかしそんな偉大な魔女もかつては過ちを犯し、カエルにされるのを嫌がって、ホウキにまたがって疾走していたことは、一緒に冒険した私たちだけの秘密です。



魔女の象徴・ホウキを巧みに使いこなす
少女(十少年)のテクニカルな道

アイレムお得意の緻密なドット絵で、ファンタジー世界を描ききった作品。魔法警備隊の新人、男の子のマール(1P)と女の子のジル(2P)が出動する全6ステージは夜空にキノコの森に海中にと、メルヘンと不気味さが同居した独特の味を醸し出している。上から下から後ろから、縦横無尽に迫り来る敵たちの攻撃も激しく、だからこそステータスアップ時に見られるジルの表情は一服の清涼剤となった。

本策で重要な役割を果たしているのは、魔女が



魔法犯罪を取り締まる新人魔法使い



ジル



【登場作品】魔法警備隊ガンホーキ

■アーケード ■アイレムソフトウェアエンジニアリング ■1992年
©REM SOFTWARE ENGINEERING INC.

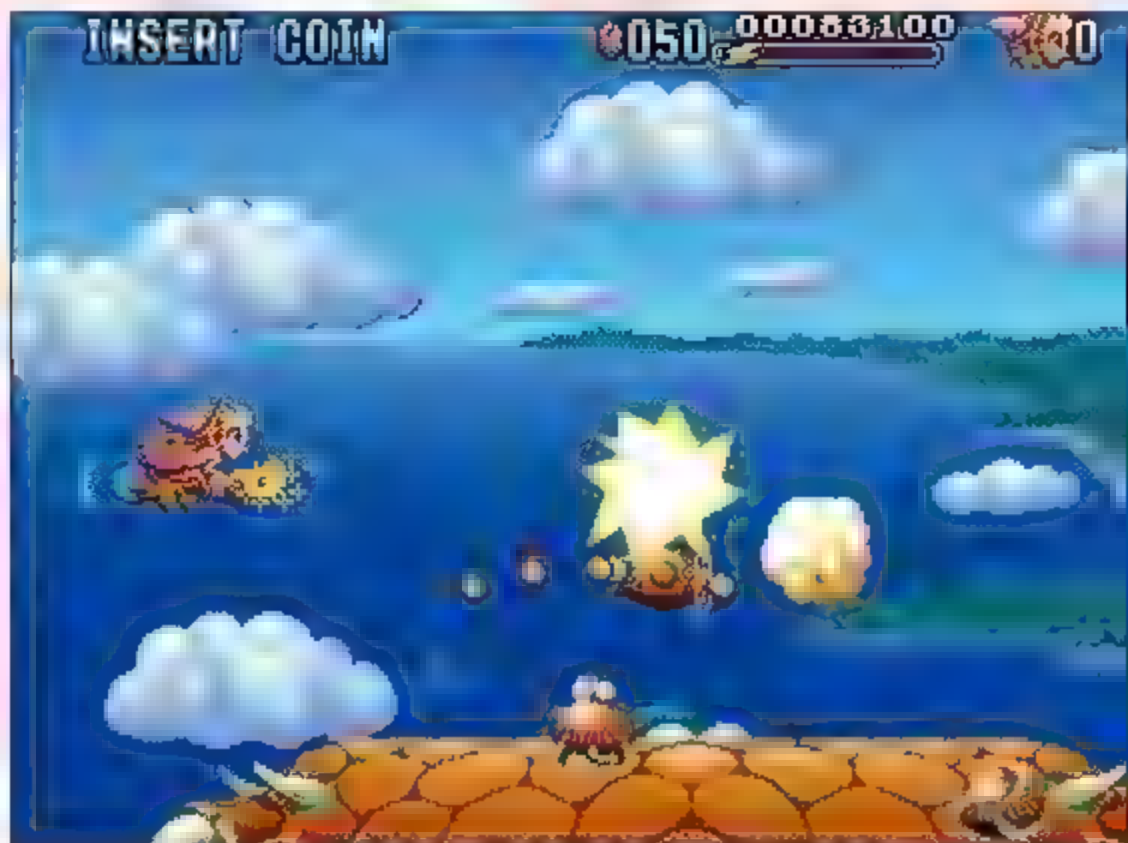
Text=富島宏樹(フリーライター)

空を飛ぶ際の定番アイテムであるホウキ。ボタンひとつでレバーと逆方向に「ホーキシュート」として発射でき、これが通常ショット以上に高威力。しかも任意の方向に飛ばせるだけあって、あらゆる方角の敵に対応できる便利な攻撃となっている。一方、ホウキに乗っている間はコマンド入力で完全無敵の回避技「ローリング」が使用可能。ただしホウキが手元にないホーキシュート中は、ローリングは全く出せない。

ホーキシュートでアグレッシブに敵を撃つか、それともローリングで猛攻を切り抜けるか……。状況を見極め、一長一短の攻撃を使いこなす戦略性は「R-TYPE」のフォースや「イメーজフ



ホウキを使った攻撃のため撃ちと、高い攻撃力を持つジル。しかし、それでもさばき切れないほど敵の攻撃は激しく、個性にあふれたものとなっている。後半面、そして2周目の猛攻もまた、アイレムシューティングならではの



「アイト」のポッドに通じる深みがあり、これぞアイレムのシューティングゲームだと思わせてくれる。冒険の舞台、システムの両方で「魔女」が題材だからそのものを作り上げた手腕は、今見ても色あせないほどに優れたものだ。



国を救うため、見習い魔法使いが旅立つ



サリア



【登場作品】 ツインクルテール

■メガドライブ ■1992年7月24日発売 ■東洋レコーディング
©TOYO RECORDING CO., LTD

Text=風のイオナ(FLOOR15)

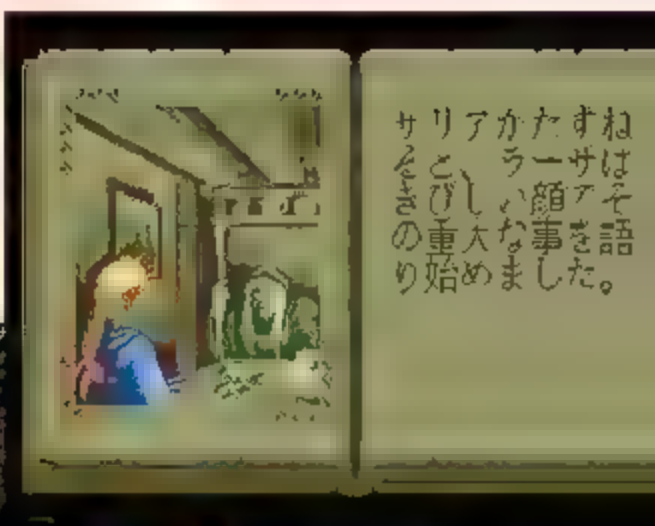
先の折れたトンガリ帽子に魔法杖、
古典的かつオーソドックスな見習い魔女っ子

まだまだ少女のあどけなさが残る見習い魔法使いのサリアは、師匠であるオーロフの使命により、占い師ラーザのいるピケットの村まで来ていた。そしてラーザはサリアに重大なことを話し始めた。黒の魔導師ガドウが反乱を起こし、この国を支配し始めたというのだ。すでに青の魔導師エランと緑の魔導師ドーラもガドウによって捕らえられてしまい、サリアの師匠である赤魔導師のオーロフのところにもすでに魔物が向かっているという。オーロフがラーザに託した用件とは、サリ

アに3つの魔法の道具を渡し、この国を救うために戦うことであった。捕らわれた3人の師匠を助け出し、黒の魔導師ガドウを倒すため、見習い魔法使いサリアが旅に出る。

サリアは占い師ラーザから託された3つの魔法道具を使い分けて攻撃する。黄金のプレスレットは広範囲に攻撃できる「シューティングスター」、ダイヤの首飾りは正面のみに強力な攻撃を放つ「ダイヤモンドアロー」、銀のブローチは、敵を追尾してくれる「シルバーコメット」と、それぞれの魔法攻撃が使える。これら3種の魔法攻撃を道中、ボスキャラなどの状況に応じて使い分けていくのだが、ダメージを受けてしまうと魔法レベルがダ

帽子を脱いだサリアの後ろ姿。髪型は三つ編みである。攻撃以外に空飛ぶ魔法も使えるらしく、ゲーム後半では空を飛びながら敵を蹴散らすサリアの雄姿が見られる



画面の半分以上を占める巨大な木のモンスターと戦うサリア。魔女といえばファンタジーホラーである

ウンしてしまうので、ダメージを食らいながら魔法の威力でゴリ押しするプレイは通じない。しっかりとしたパターン作成と的確な魔法ショットで敵を倒していく攻略が必要で、任意スクロールシューティングの良作だ。

見習い魔法使いであるサリアだが、そのフォルムは王道かつ古典的な魔法使い像で、今見ると逆に新鮮である。大きなつばと先の折れたトンガリ魔女帽、先がぐるっと丸くなった年季の入った感のある魔法杖など、もはや絶滅寸前の正統派ファンタジー世界における魔法使い像として、あからさまに萌えを狙った現代の魔女っ子以上に萌えてしまうのは筆者だけではあるまい。



お嬢ちゃん、都会は怖い場所だね……
あ、いや、大丈夫そうですね。ハイ

「魔法大作戦」のお話を簡単に説明すると、魔道兵器を率いた悪人国家ゴブリガン帝国の脅威に立ち向かうために立ち上がった、4人(?)の賞金稼ぎが王国を救うというもので、その中の紅一点が魔法少女チッタである。

しかし彼女、どうやら王国の危機には興味がないようで、聞けば「田舎が退屈だから飛び出して



田舎魔法娘、都会へ行く



チッタ

※イラストは『疾風魔法大作戦』登場時のチッタです

【初登場作品】魔法大作戦

■アーケード ■ライジング/エイティング/エイブルコーポレーション ■1993年5月
■X68000 ■エレクトロニック アーツ・ビクター ■1994年12月
■FM-TOWNS ■エレクトロニック・アーツ ビクター ■1995年2月
© 1993 RAIZING

Text=ジストリアス(フリーライター)

きた」というもの。しかも「有名になりたい」とアイドル願望のオマケつきだ。
ちなみにエンディングでは「ゆうめいになれたし、おかねももらったし」と、そもそも賞金の存在に気づいてなかったフシもある。何たる無邪気さ！
しかもこの田舎娘、途方もなく強い！

本作「魔法大作戦」には「前方集中」「ワイドショット」「ホーミング」と3種類の武器があり、場面に合わせて変えていくのが攻略のポイントなのだが、彼女のホーミングは格別だった。伸びる炎が両サイドをバッチリとカバー、追尾武器にあるまじき高火力と広範囲で、道中もボス戦もすべて片付いてしまうのだ。見た目の可愛さに選んだ



初登場の「魔法大作戦」では10代、「アームドポリスバトライダー」登場時は21歳、そして『グレート魔法大作戦』登場時では年齢不詳とアイドルらしい神秘さも加わり、ますますパワーアップ！



が、そのままクリアまでお世話になった、なんてプレイヤーも多いだろう。
自慢の魔法でゴブリガン帝国を倒し、都会を満喫しつつ王国を救ったチッタ。キュートな笑顔と無邪気な言動、何より強大な魔(火)力に皆はクギ付け、君こそ明日のスターだ！



年に1歳若返る素敵設定で
魔法少女好きを魅了しまくり!!

シューティングゲームの魔法少女となると……
『ガンバード』・『ガンバードII』に登場するマリ
オンは絶対に押さえておきたいですね。なんてつ
たって、大魔法使いマリオンの末裔を自称し、風
の魔法を操るマリオンは、「イタズラ好きで性悪」
という性格（金髪ツインテールの外見も含む）以
上に、あまりにも、時代を先取りした要素が満
載されているのですから。魔法少女にとって、加
齢がリスクでしかないことを示した「全力全開
な砲撃魔法少女」を尻目に、「1年ごとに若返る」
という設定で1作目（13歳）から2作目で幼くな
る（9歳）という遺業を達成。シヨットのため撃
ちでは「白い小動物チックな相棒（ポムポム……

時代を先取りした設定が満載!?

マリオン

【初登場作品】ガンバード

■アーケード ■彩京 ■1994年
■セガサターン ■アトラス ■1995年12月15日
■プレイステーション ■アトラス ■1995年12月15日
■プレイステーション2[ガンバード 82] ■アトラス ■2004年2月19日

Text=小川哲弥(寿ファミリーハウス)

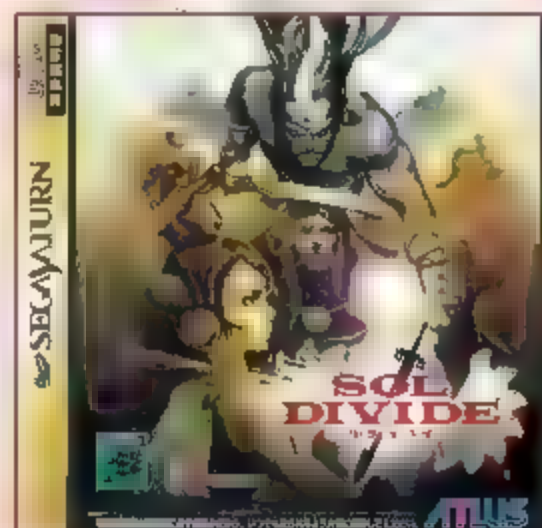
この名前も時代を先取
り……を酷い目に遭
わせる「敵に投げつけ
る」という、現在最も
魔法少女ファンにとつ
てタイムリーなネタも
仕込んであったりしま
す。

「ガンバード」では、
アトラの魔境を探す
ために、「ガンバード
2」では、実年齢に戻
るための秘薬を探した
めに参戦しているマリ
オンですが、パワーア

ップをすることにシヨットが拡散し、星型のホー
ミング弾を撃ち出すというキャラクター性能をシ
リーズを通して持っています。ほかのキャラクタ
ーに比べて攻撃が広範囲にわたる反面、ボスなど
の硬い敵には、シヨットが拡散しきらない距離で
張り付いて攻撃する必要が生じるため、外見とは
裏腹（性格にはびつたり）の「やるかやられるか」
の戦いが必須となります。特に、「2」の難易度と
いったらもう、なんとらジェムが穢れて魔女にな
ってしまいそうなレベルですので、「なんぼのもん
じゃい!!」の自分掛け声とともに「2」から追加
された近接攻撃を頼りにクリアを目指すのがよい
かと……クリアできるかは粘り強いパターン化で
すが……。それと、エンディングは……そりゃマ
リオン好きなら、やっぱり「あっち」を選びます

ボスをも瞬殺する大魔法

ディオラ



【登場作品】ソルディバイド

■アーケード ■彩京 ■1997年
■セガサターン ■アトラス ■1998年7月2日
■プレイステーション ■アトラス ■1998年7月2日
■プレイステーション2[影京] ■アトラス ■2005年3月31日
■ドラゴンブレイズ ■タイトー ■2005年3月31日

Text=山本悠作(編集部)

奪われた精霊石を封じるために戦う
光の神殿ランフォスの大魔導師

本作のストーリーの中心にあるのが、世界にい
くつか存在するという精霊石の存在だ。世界を手
中に収めようと、邪神ヘラディオスの復活をもく
ろむ魔王イフターは、邪神復活に強力な魔力を秘
めた精霊石を探し求める。その非道に、多くの命
が散り、国が消えていった。

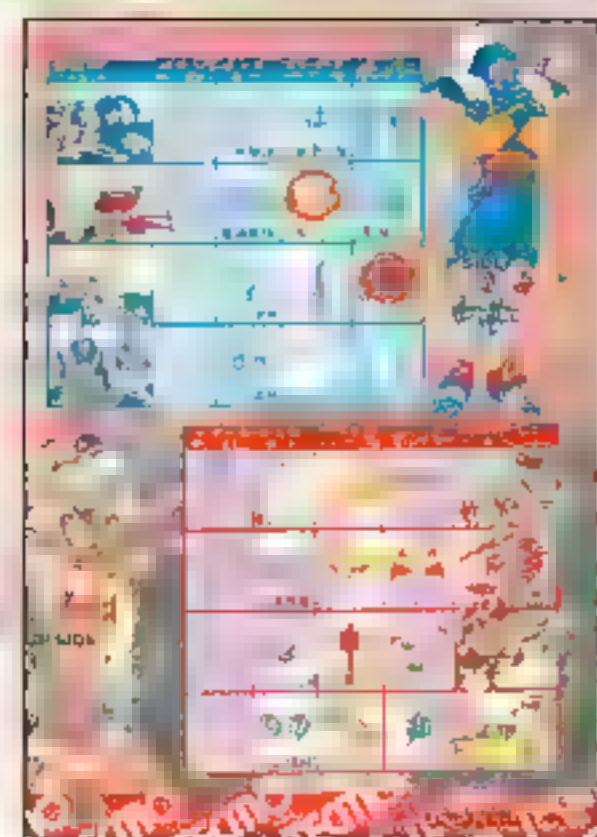
その精霊石を作った張本人が、3人のプレイヤー
キャラのひとり、大魔導師ディオラだ。一見する
と若く見えるが、その年なんと1016歳! 魔
法だけでなく肉弾戦もこなす才女だ。

すべての争いと復讐劇の元凶となった、自ら創
り出した精霊石を封印するべく戦いに挑む彼女は、
シューティング史上、最も暗く重い宿命を背負っ
た魔法使いかもしれない。



魔女のイメージをくつがえすデザインが
コイン投入へとつながった

せっかく店舗に並んでも、プレイヤーがいなければ即撤去となるのがアーケードゲーム不変の掟。『エイトフォース』で何も知らないプレイヤーの興味を引くフックとなったのは個性的なキャラクター、特にインストラクションカードに描かれた青髪の魔女、ポーレット・パンプルの存在だった。魔女のシンボルであるトンがり帽子は押さえつつも、ファッションは露出度高めのヘソ出しルック＋ニーハイソックスという、冒険的なデザイン。後に秋葉原の基板屋「トライ」のマスコットキャラ



戦闘機で宇宙を駆ける魔女

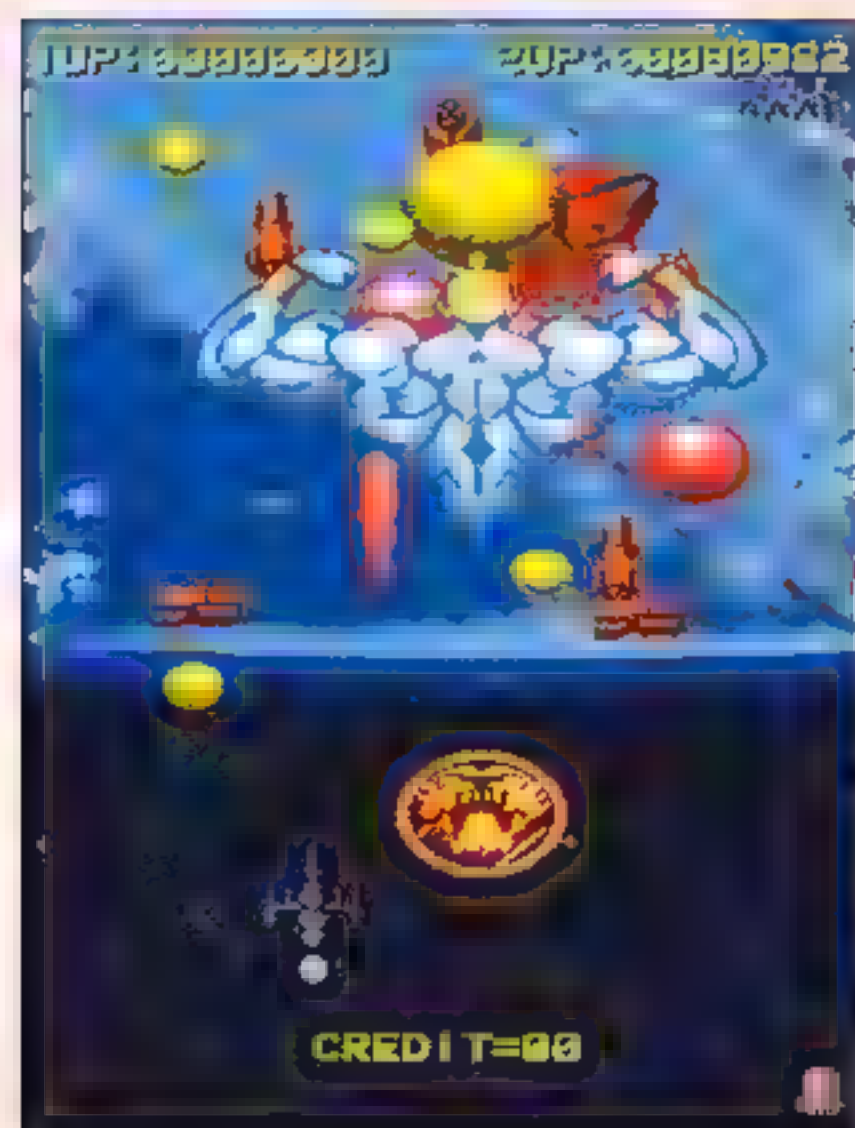
ポーレット・パンプル

【登場作品】エイトフォース

■アケト ■テクモ ■1994年
1994 ジーエーテクモゲームス All rights reserved.

Text= 富島宏樹(フリーライター)

ラクターも描いた、まるかた氏によるポップなイラストは、足を止めさせるに十分だった。ゲーム中、ポーレットの出演はステージクリア時のデモくらいだが、2P同時プレイでは相手キャラクターにより会話が変わり、メッセージを楽しむ仕掛けも完備。キャラクターからゲームに触れたプレイヤーを、満足させるギミックはそろえていた。また本作は直接の続編とこそ銘打たれていないが「スターフォース」の系譜に連なる作品。一部ステージで「スターフォース」のパーサーとの合体時のBGMがアレンジで流れたり、ラリオスと思われる敵が現われたりとながりを感ぜさせる。ガチのSFだった「スターフォース」を思わせ



せっかくのポップなイメージも、ゲーム中のグラフィックでは生かしきれていない感がある。ゲームバランスといいキャラクター同士の会話といい、もう少し煮詰めればメジャーになれるだけのポテンシャルは秘めていたと思っただが



る世界で、戦闘機に乗った魔女が大暴れ……。このインパクトも強烈に響いた。惜しむらくはゲームバランス。敵がそろいもそろってスピーディかつ硬く、常に撃ち負けてギリ貧の状況が続きやすいものだった。個性的なキャラクターと、名作の血筋。素材は良かっただけに遊びやすさにも力を入れてほしかったところ。

ゲーセンで異色の存在だった 『ティンクルスタースプライツ』

魔法世界プレアミューズの王女にして、底抜けに明るい元氣少女。悪の帝王メヴィウスに盗まれた、どんな願いも叶える伝説の星「ティンクルスター」を取り戻すため、お供のラビキヤットと共に冒険の旅へ出る……。と、「ティンクルスタースプライツ」で主役を務めるロードランは、これでもかというくらい王道の魔法少女。見た目はそっくりだが性格はロードランと正反対にキツイ少女「ダークラン」が出現したり、ゲーム後半でティンクルスターの力により、伝説の魔法戦士にして

光の王女「スプライツ」に変身する点もまた、いかにもである。ことあるごとにダジャレを飛ばし、ツッコミ役のラビキヤットと漫才さながらの会話を繰り広げるロードランの姿は、かわいくポップに統一されたアニメ調グラフィックと相まって、独特の空気を醸し出していた。

……いや、むしろ独特さは少々行き過ぎだったかもしれない。ロリに寄り気味なゲーム全体の雰囲気は、衆人環視のゲーセンではコイン投入に勇気すら必要だったものだ。だが、その壁を乗り越えてプレイした先に待っていたのは、シューティングゲームの新たな可能性。他に類を見ない「対戦シューティング」の奥深い世界だった。

送って送り返されて大乱戦！
爆風と敵と魔法が飛び交う対戦シーン

左右に分割されたゲーム画面のうち、自分のフィールドとなるのは片方のみ。もう片方の相手と同じステージで競い合い、長く生き延びた方が勝ち……と「ティンクルスタースプライツ」のルールはシンプルそのもの。ここに「ぶよぶよ」など対戦パズルゲームに見られる「相手の妨害」というエッセンスを盛り込んだことで、本作はアクティブなゲーム性を実現した。

敵を撃ったときに発生する爆風にほかの敵を巻き込む「連爆」が攻撃の起点。「連爆」が発生する



ゲーム同様、異色にして王道!?

●ロードラン

【初登場作品】ティンクルスタースプライツ

■アーケード ■SNK / ADK (元SNK プレイモア) ■1996年
■NEOGEO ■SNK / ADK (元SNK プレイモア) ■1997年1月31日
©SNK PLAYMORE

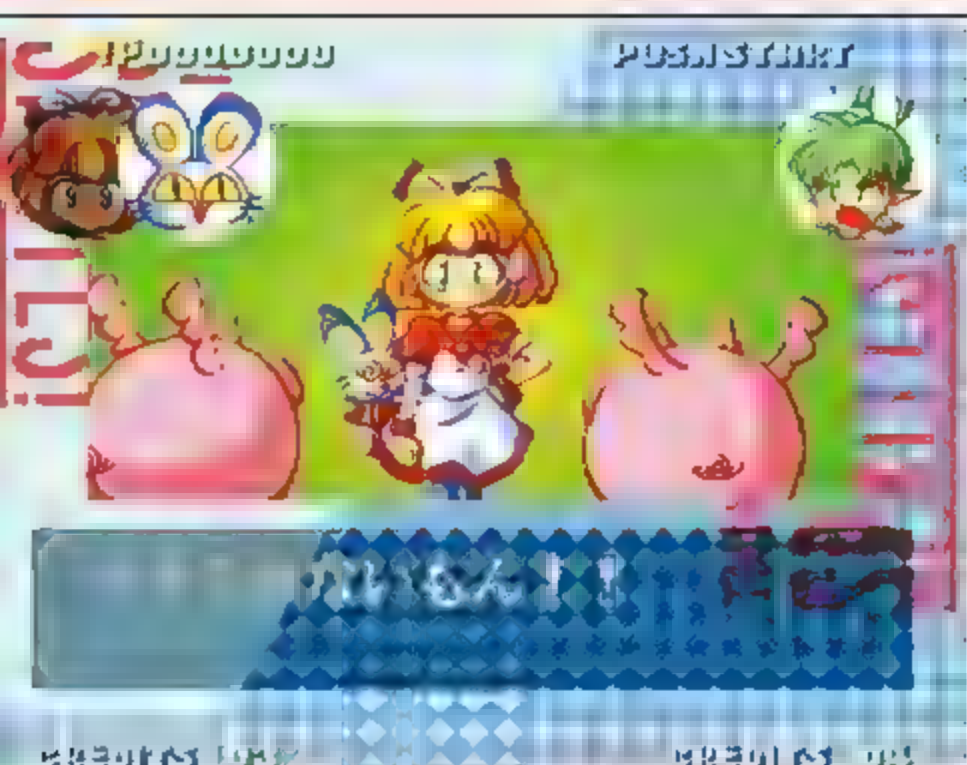
Text=富島宝樹(フリーライター)



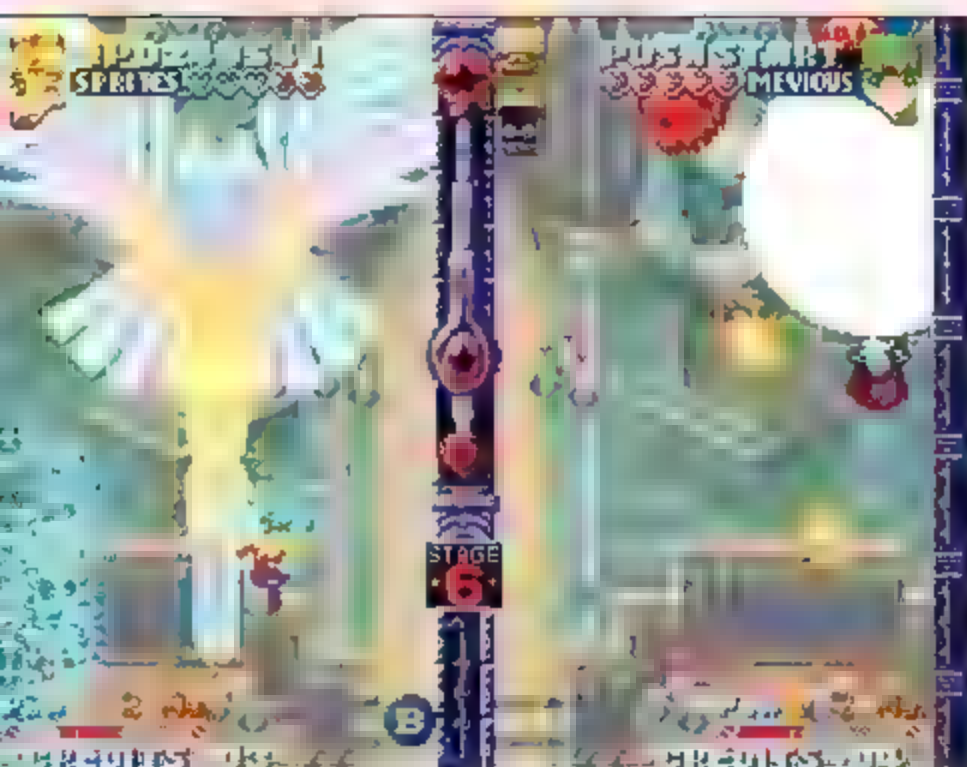
『ワールドヒーローズ』など濃いめの対戦格闘ゲームなどで名をはせたADKからの発売だけに、そのビジュアルは衝撃的だった

関連作品 移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール配信・800Wiiポイント
プレイステーション2『ADK魂』収録・5040円(税込)



CPU戦ではバトル中に会話シーンが。ボケ倒すロードランと、ラビキットのツッコミが場を和ませる



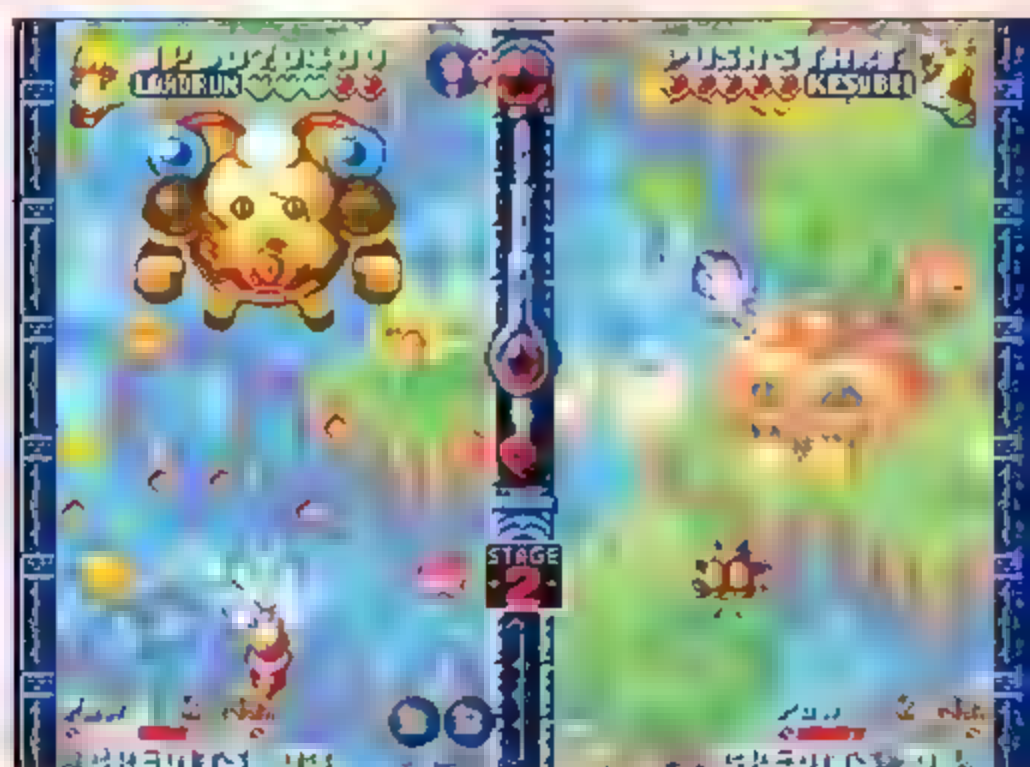
CPU戦の後半では「スプラフイツ」に変身。攻撃力のアップなど、ロードランの上位性能となっている

と相手のフィールドに攻撃ザコを送ることができ、相手の妨害ができる。しかし送られた側も、ただ避けるだけでは終わらない。攻撃ザコはショットや「連爆」で相手フィールドに送り返すことができるのだ。とはいえ送り返されたザコは攻撃を加えられると、キャラクター固有の「エキストラアタック」に派生。こちらは跳ね返せないうえ、どれも軌道が読みにくくてまさしく必殺技。さらに送り返された攻撃ザコを大量に送り返すと、「エキストラアタック」を超える「ボスアタック」も発生。フィールド上は爆風と攻撃ザコとエキストラアタックが飛び交う、ド派手な戦場となる。

このようにシステムは非常に練り込まれたものとなっているが、そこは基本がシンプルなルール。「撃って避ける」を守りさえすれば、初心者といえどもある程度の戦いができる。だが、プレイを重ねていくうち、自然と気づいていくのだ。相手の状況に応じた戦法をとることの重要性に。「ここでエキストラアタックを大量に送れば、相手は避けきれないのではないか？」

「相手に余裕がある今、攻撃ザコを跳ね返してエキストラアタックの起点を作らせるより、あえてスルーした方がいいのではないか？」

などなど、刻々と変化する戦況に合わせたプレイを考え出すと、対戦はがぜん深みを増す。押し寄せるザコやエキストラアタックを避けながらも、お互いの腹を探り合う水面下での戦いが同時進行。これこそ本作でしか味わえないやりとりだ。稼働当時から対戦台に本作が入ることは少なかったが、それでもあえて対戦台を設置した「わかつている」ロケーションでは、凄腕プレイヤーによる対戦が今も続けられている。



システムはため撃ちあり、ボンバーありのオーソドックスなもの。誰でも迷うことなくプレイできる

唯一無二の熱いバトルを体験しないのはもったいない！

そんな対戦シーンでわれらがロードランの立ち位置はというと、最強候補の一角。弧を描くように高速で横へ飛びエキストラアタック「ラビボム」が強力で、数個まとめて送られると相手にとってかなりの脅威となる。主人公だけあって移動スピードやため撃ちもスタンダードそのもので、クセがない点も見逃せないところだ。

幸いにして本作は古くはセガサターン版から、つい最近配信されたバーチャルコンソール版まで移植には恵まれている。ロードランをはじめとする個性的なキャラクターでの対戦は、盛り上がること絶対保証。当時、プレイする機会がなかったなら、今からでもプレイを強くオススメする。



「式神の城」© 2001, 2002 Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.

独自のミリタリー魔女は推定400歳

ふみこ・オゼット・
ヴァンシュタイン



【初登場作品】式神の城

■アーケード ■アルファ・システム ■2001年

■Xbox ■2002年3月14日

■プレイステーション2 ■2002年6月27日

© 2001, 2002 Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.

Text=小日向ななみ(読者プロ)

ふみこ様は熱しやすく冷めやすい？
恋する間は一途な軍人お姉さん

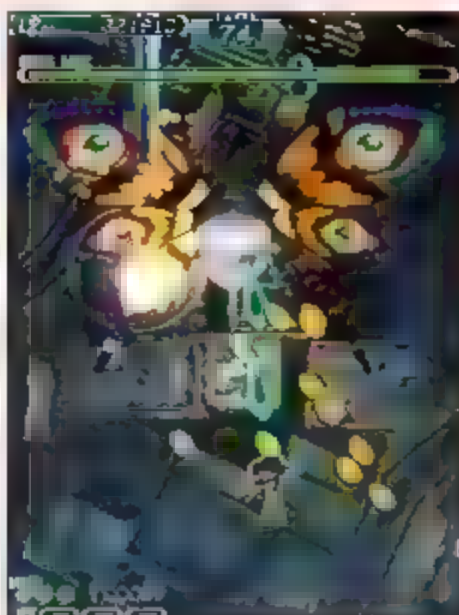
ふみこ・オゼット・ヴァンシュタインは独逸第三帝国の末期に日本に亡命したナチ士官の子孫であり、初出作である「式神の城」では、罪の意識におびえる祖父の車椅子を押しながら、静かに過ごしている、とある。初期には万人のために役に立つ仕事をしたい、というのが彼女の行動原理であり、第三帝国の軍人として、命令をかたくなに守り続ける誇り高い人物なのである。

自機としての性能はシリーズを通しておおよそ火力型といえ、どちらかといえば上級者向けのキ

ャラクターで、その造形とキャラクター性に魅了されて使ってみるものの、挫折する者多しのツンデレキャラクターといった風情である（かくいう自分もその経験アリなんですけど）。

魔女帽にホウキ、三つ編みメガネというツボを押さえた造形もさることながら、独逸出身なのに「ふみこ」という日本的なひらがなの名前。ミリタリー魔女という獨創性、使役する天才完璧執事の正体はグレーターデビル、400歳なのに若返りの薬を使って10歳の姿になれるなど、厨二病的な設定が満載。

しかも初代「式神の城」稼働時には同人業界で大ブームを巻き起こしていた「ガンパレードマー



「式神の城」© 2001 Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.

プレイヤーが扱うには少々慣れが必要な上級者向けキャラ。「扱いづらい女性」というより「半端な男じゃ扱えない女性（ひと）」って雰囲気かふみこさんらしい



「式神の城」© Alfa System Co., Ltd. All rights reserved.

チ」との世界観のつながりもあるなど、ごひいきにしたい魔女キャラとしての魅力満載。「式神の城Ⅱ」前後の設定では主人公の玖珂君を見初めてエリート教育をほどこすうえに、夜のご指導まで引き受けようとする（未遂）のだからたまりません。ピバ400歳!!

ただし、「式神の城Ⅲ」での趣味は他人の男を奪うこと。しかも髪もまとめてしまつて……。どうしちゃったのふみこさん（涙）。



心優しく火力はモーター！
『沼の魔女』は最強ツンデレ魔法少女！

一見恐ろしい魔女。その実、家族思いの健気な魔法少女……そんな二面性に思わず胸キュンしてしまうのが、『沼の魔女』サキユラことサクラだ。

サクラといえば「はにゃん」な萌え萌え魔法少女を思い出す御仁も多いかもしれないが、こちらのサクラの萌え度もかなりのもの。不治の病に臥せる母親を守るためにステージボスとして登場する彼女だが、四姉妹（プレイヤー）に敗北して以降は父親の暴挙を止めるべく姉妹たちに助けを求める、という家族思いな素顔が前面に出てくる。

運命に翻弄される、苦勞人系魔法少女



サキユラ

【初登場作品】デスマイルズ

■アーケード ■ケイブ ■2008年10月
■Xbox 360『デスマイルズ』 ■ケイブ ■2009年4月23日
©2007 CAVE CO., LTD. ©2008 CAVE CO., LTD.

Text=有田 健(フリーライター)

AC

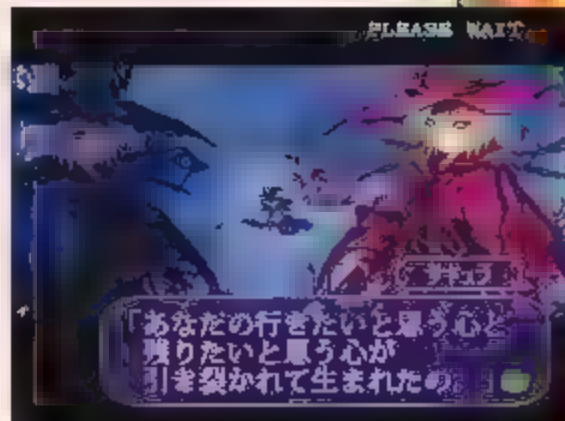
360

家族3人で異世界へとやってきて、父親は現実世界に戻るべく怪しげな研究に没頭、魔物を多数召喚。母親もいつ死ぬかわからないという八方ふさがりの状況で気を張り続けていた彼女が、自分と同じ魔法少女となった幼馴染のウインディアと再会した時、どれほど嬉しかっただろうか。想像しただけでご飯三杯はいけるシチュエーションである。

ちなみに『デスマイルズ』メガブラックレーベルではプレイヤーキャラとして使用可能となり、彼女のストーリーがより掘り下げられている。母を守りたいけど、父の暴挙も止めたい。そんな彼女の葛藤が反映された中ボス戦は必見である。

そんな孤高のヒロインというキャラにふさわし

サキユラは、ルックスや使い魔の挙動などに、PCエンジンの名作『マジカルチェイス』の主人公リドルへのリスペクトと思われる要素が見受けられるのも興味深い



く、その性能も高めのエリート仕様だ。尋常ではない火力を誇る使い魔の「クウタ」「カーコ」をうまく操れば360度、全方位をカバーすることが可能。サキユラは重戦車のごとき活躍を見せる。ツンな強敵から一転、デレモードに突入し家族思いで健気な素顔を見せる最強の魔法少女・サキユラのツンデレぶりに、ぜひK.O.されてほしい。

関連作品 移植・復刻

Xbox 360『デスマイルズ プラチナコレクション』3880円(税込)



あの伝説の魔女見習いを思い出す？
 だけど彼女は、また違う個性の持ち主

同人ゲーム出身の「トラブル☆ウィッチーズ」は先達の名作シューティング、とりわけ同じく魔女が主役の「マジカルチェイス」へのオマージュが強く感じられるタイトルだ。その証拠のひとつと言えるのが、プリルの存在。「ドジな部分もあるけれどがんばる魔女見習い」というアウトラインは「マジカルチェイス」のリプルに似ており、そもそも名前からしてプリルとリプル、おそらく狙ったうえで非常に近いものになっている。

だからといってプリルが、また「トラブル☆ウ

ィッチーズ」自体が単なる二番煎じなのかといえば、それは断じて違う。敵弾を遅くし、内側に入った敵を破壊でコインに変える「魔法陣」を使って現代シューティング的な弾幕を切り抜けるプリルの姿。これは本作ならではのオリジナリティであり、ほかの作品では味わえない爽快感へとつながっている。またXbox 360版「トラブル☆ウィッチーズねお!」ではストーリーがフルボイスで展開することにより、状況に振り回されながらも明るく進むプリルの魅力が増加した。オマージュの上に独自のシステムや物語などを積み重ねられたゲーム同様に、プリルはリプルと似て非なる存在として、認められたのである。

魔法陣を使いこなす魔女見習い

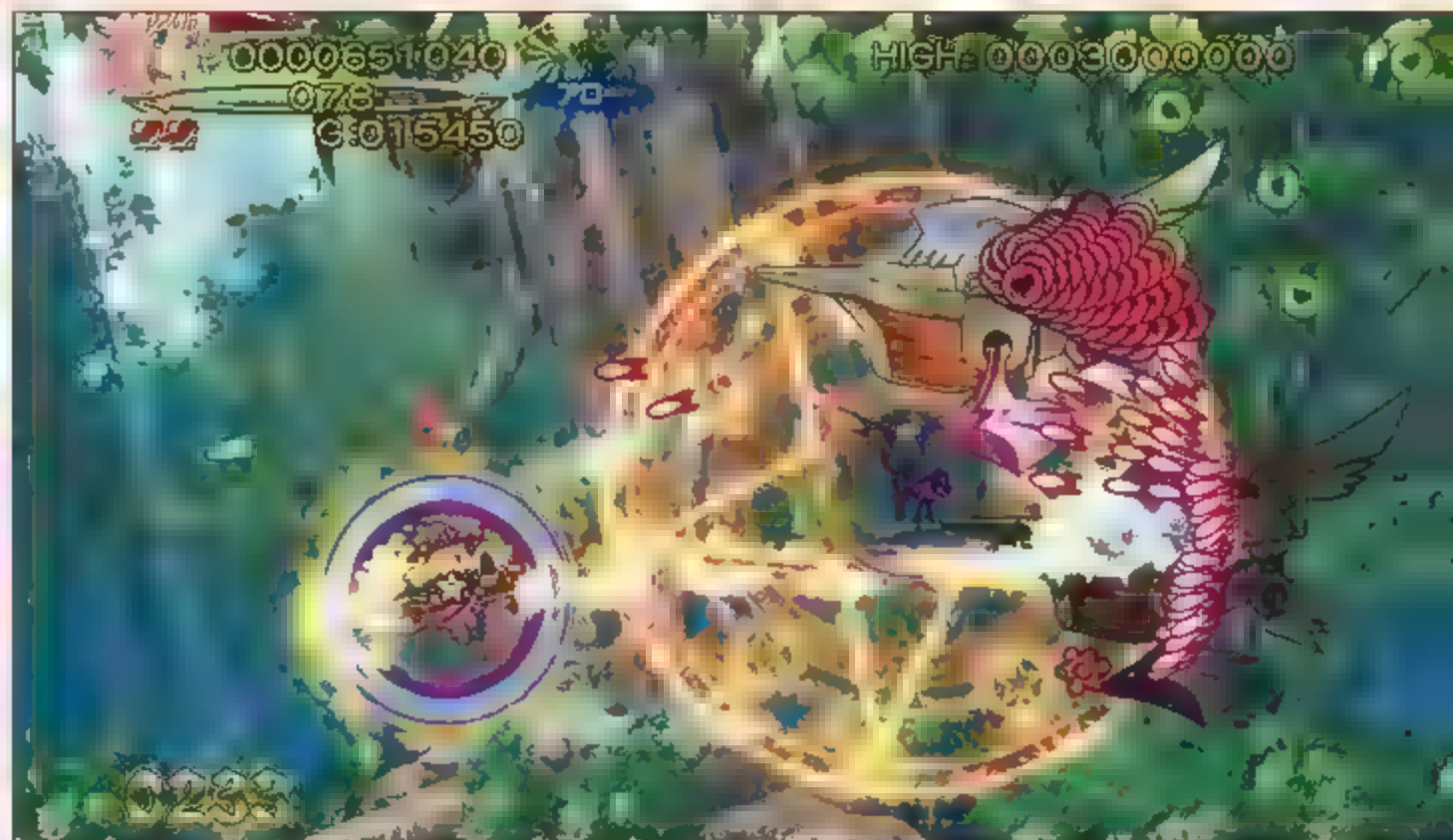
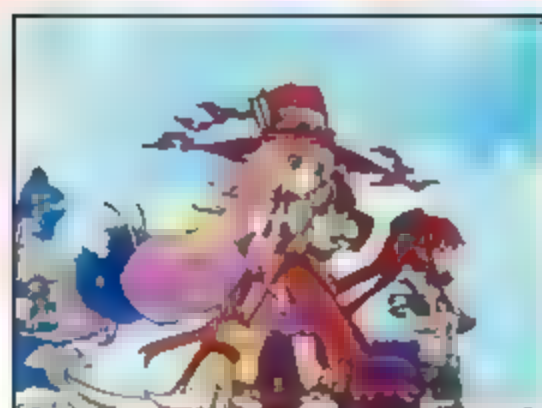
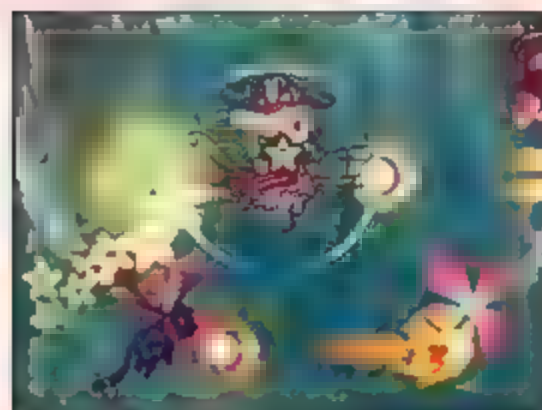
●プリル・パトアール

トラブル☆ウィッチーズねお!

360

■Xbox LIVEアーケード ■発売 SNKプレイモア/開発 冒険企画局
 ■2011年4月27日 ■800MSポイント ■CERO B (12才以上対象)
 ©Adventure Planning Service / ©Studio Sista
 Published by SNK PLAYMORE CORPORATION

Text=宮島宏樹(フリーライター)





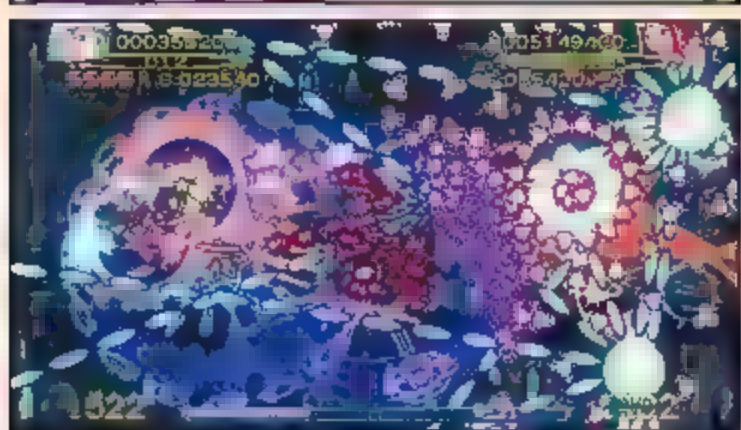
冒険企画局 インタビュー

小さな目線だからこそ始まった 『トラブル☆ウィッチーズ』の企画

——もともとは同人ゲームだった作品を商業化（※1）する試みは、徐々に増えてきたとはいえ、いまだ珍しいものだと思います。「トラブル☆ウィッチーズ」を商業ゲームへ移籍させる企画は、どのようにして立ち上がったのでしょうか？

冒険企画局（以下「冒」） まず私も冒険企画局は、1987年の創立以来、大手出版社様ならびにゲームメーカー様に著作物の提供、ゲームの制作協力を行っているプロダクション兼ソフト製作会社です。スタッフは、書籍やボードゲームなどを制作するセクションと、ビデオゲームのプログラムを行うセクションに分かれて働いています。

近年、開発環境のダウンサイジングに伴って、アマチュアベースでも良質なゲームがリリースで



きる環境が整いつつあるという手応えがあるなか、カードゲームの開発を担当するチームが、当時最先端のゲームを多数制作していたドイツに、自社でゲームを制作して持つて行くという試みを開始しました。これが2003年のことです。この試みが一定の成功を収め、その後ヨーロッパのボードゲームシーンにアジア勢のデザインするゲームが大躍進するのですが、この動きはビデオゲームのスタッフにも大きな刺激となりました。そこで、自社発売のゲームを制作するプロジェクトにもゴ—サインが出ることになったのです。

大手メーカー様が大きな資本、大きなマーケティングで行う大規模プロジェクトには良さがありません。その一方、開発環境のダウンサイジングで見えてきた小さな目線からのプロジェクトにも新たな魅力がありそうだというのが、プロジェクトローンチの理由でした。

良質のゲームを提供するため まず選択されたアーケードという場所

——現在、そして当時もアーケードのシューティングゲーム市場は残念ながら盛り上がりつつあるとは言いがたい状況ですが、そこでまず最初に『トラブル☆ウィッチーズAC』（以下「AC」）として、作品をアーケード市場に送り込んだ理由とはどのようなものでしたか？

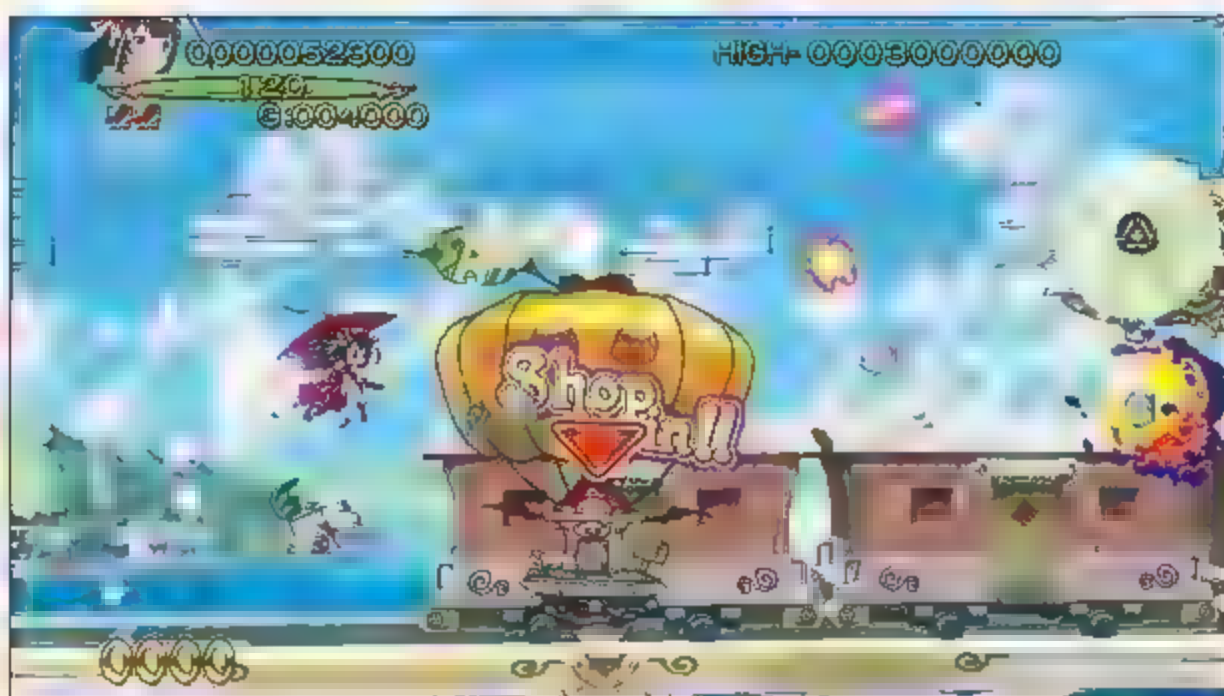
冒 企画が立ち上がった当時、コンシューマ機でゲームを発売するためには、プレスを含め大きなリスクがありました。一方、アーケード基板であれば良質のゲームを比較的少ない個数からデリバ

※1 同人ゲームだった作品を商業化 同人ゲームから商業に進出した例としては、有名なところでは『ひぐらしのなく頃に』などがある。アーケードでは『メルティブラッド』『アカツキ電光戦記』など格闘ゲームではいくつか例があったが、シューティングでは皆無だった。

リーできるのではないかという考えがあり、タイ
ト様にご提案したところ、全面的にご協力いた
だけるとご快諾を頂きました。その時点でターゲ
ットはType X基板(※2)と決定したわけ
ですが、実際にゲームは何を作ろうかということに
なるわけです。ここでスタッフの一人が、PC向
け同人ゲームとして成功していた「トラブル☆ウ
ィッチーズ」の移植を提案してきました。今回の
企画意図にも合いますし、基板との親和性、アー
ケードで求められているものを総合して、他案を
排して開発が決定しました。こうしてアーケード
版の「AC」は、冒険企画局から2009年に発
売になりました。

——PCの同人ゲームとアーケードでは、同じシ
ューティングゲームといえどもシステムやプレイ
時間の問題など、違いはいくつも出てくるかと思
います。アーケードに作品のプラットフォームを
移すうえで、制作時に注意されていた点とは？

■ 冒険企画局のスタッフは、大手メーカー様の
協力企業として多数のゲームを制作していますの
で、アーケードゲームならではのバランス調整、
シナリオの再構成、プログラムの品質向上には自
信がありました。ただし、アーケードゲーム全体
の統括をするのは初めての経験であり、同人ゲー
ムのスタッフの方とのやりとりも初めてです。家
でのんびりと楽しむPC版と、秒単位で勝負が進
むアーケード版では、全く別物になったと思いま
すが、魔法陣の展開などスピード感をアップし、
PC版では盛り込みすぎた部分——たとえばカー
ドなどの多彩な攻撃方法ですが——に対応する敵



ショップに入ってアイテムを購入し、パワーアップ。この流れにいくつかの名作シュー
ティングゲームを連想した人も多いだろう。うまくアイテムを使うことが攻略へつながる点
も、まさに過去の名作譲りと言える

キャラを強化しました。一部の成果はスタジオシ
エスタさん(※3)の手で、原作のアップデート
にも反映されています。こういうパターンも珍し
いのではないだろうか。

海外人気も後押しをした Xbox LIVEアーケードへの進出

——アーケードで注目を浴びる作品となった「A
C」を経て、Xbox LIVEアーケードで「トラブル
☆ウィッチーズねお!」(以下「ねお!」)の企画
が立ち上がった経緯とは、どのようなものだった

「ねお!」の追加キャラクターについて

「ねお!」の追加キャラクターについて
もお伺いします。まずはサクラゴから
■ 欧米での配信が決まっていたので、サク
ラゴについては割と早目に決まっていた
。ゆるいジャパニメーションとして積極的
に狙っていたんですけど、そういうわけで初めはも
っとオリジナルな雰囲気の花魁「芸
者」だったわけです。でもその二つの職業に
従って設定を起していき、割と専門的で
マニアックなキャラ設定になっちゃって魔法
に関連する話題も起していき、これじゃ
会話が弾まなそうだし、魔力も伝わりづら
そうというところで、もう少しわかりやすく
キャラクターな職業に変更しました
彼女がリョウカを除けば文句なしの最強キ
ャラです。ショット速度も速くて威力も強い
魔法陣も長持ちします。初めてプレイさ
れる方であれば「サクラ」を使われることを
お薦めします

※2 Type X タイト開発の、PCベースによるアーケード基板。他にシューティングでは「雷電III」「雷電IV」「式神
の城III」「KOF SKY STAGE」などがこの基板にてリリースされている。

※3 スタジオシエスタさん 同人ゲーム「トラブル☆ウィッチーズ」を制作したサークル。過去にもシューティングゲーム
を多数制作していた。



『ねお!』新魔女コンセプト リユツカ編

「ねお!」は「AC」から「ストーリーモード」や「チャレンジモード」などアレンジモードがさらに増えて、さらに「AC」も完全収録と、これで800マイクロソフトポイントは破格だと思えるほどの充実ぶりですね。これだけモードを詰め込んだ理由は、何でしょうか?

■ シューティングゲームではあるけれども、コアユーザーだけでなくできるだけ沢山のの人にまずは手軽に本作をプレイして頂きたい、またコアの方には内容と価格に非常に満足した上でとことんやりこんで頂けるだろうという、SNKプレイモアさんの販売方針などもあり、いろいろな意見をまとめて総合的に決まりました。できるだけたくさんの方のプレイヤーの方に気楽に遊んでいただければ幸いです。

ストーリーモードに秘められた
大小のこだわりが光る

——『ねお!』の「ストーリーモード」は「AC」と比べると難易度を低く抑えているように感じました。これはこういった意図で難易度調整をされたのでしょうか?

■ 可愛いキャラクターが前面に出るゲームなので、アーケード版の時から、ライトなユーザーさんにも興味を持ってもらっていました。ところがアーケードは勝負の世界なので、コンシューマ機向けに再設計した「ねお!」では、より幅広いユーザーの方が楽しめるモードを増やしました。画面が16:9になったのも原因のひとつです。



■ 魔法陣を展開すれば意外と避けられてしまう点が「ドラブル☆ウィッチーズ」のいいところ。激しい攻撃を抜けていく気持ちよさは、シューティングの醍醐味を感じさせてくれるはず

■ こうしてリリースしたアーケード版ですが、意外にもアメリカで注目され、全米で読まれている雑誌「ハードコアゲーマー」などで紹介されるなどの幸運を得ました。これがきっかけの一端を担い、SNKプレイモア社から同社をパブリッシャーとしてコンシューマ機への移植をしませんかというご提案をいただきました。ハードの普及状況やシューティングというゲーム特性からも考え、海外展開も容易なXbox LIVEアーケードという舞台に最適なタイトルという立ち位置で認

識いただいたようです。大変感謝しております。

——『ねお!』は「AC」から「ストーリーモード」や「チャレンジモード」などアレンジモードがさらに増えて、さらに「AC」も完全収録と、これで800マイクロソフトポイントは破格だと思えるほどの充実ぶりですね。これだけモードを詰め込んだ理由は、何でしょうか?

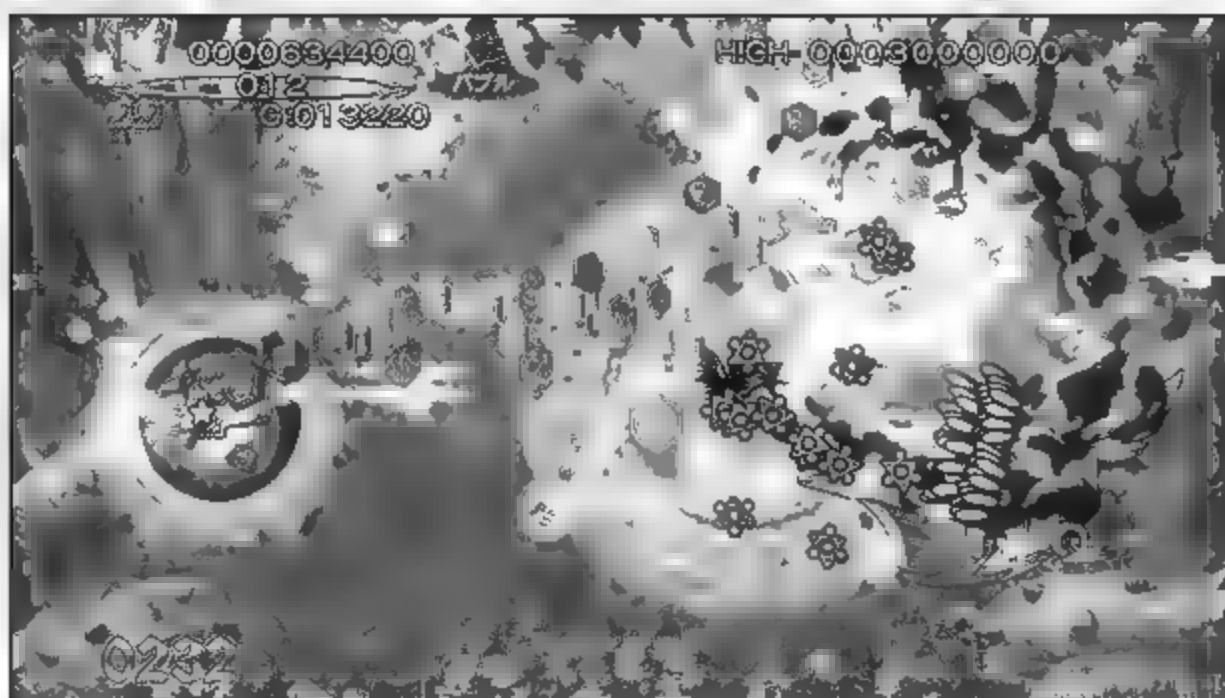
■ シューティングゲームではあるけれども、コアユーザーだけでなくできるだけ沢山のの人にまずは手軽に本作をプレイして頂きたい、またコアの方には内容と価格に非常に満足した上でとことんやりこんで頂けるだろうという、SNKプレイモアさんの販売方針などもあり、いろいろな意見をまとめて総合的に決まりました。できるだけたくさんの方のプレイヤーの方に気楽に遊んでいただければ幸いです。

ストーリーモードに秘められた
大小のこだわりが光る

——『ねお!』の「ストーリーモード」は「AC」と比べると難易度を低く抑えているように感じました。これはこういった意図で難易度調整をされたのでしょうか?

■ 可愛いキャラクターが前面に出るゲームなので、アーケード版の時から、ライトなユーザーさんにも興味を持ってもらっていました。ところがアーケードは勝負の世界なので、コンシューマ機向けに再設計した「ねお!」では、より幅広いユーザーの方が楽しめるモードを増やしました。画面が16:9になったのも原因のひとつです。

※4 ドラウブニール 黄金のリングに封じ込められた悪魔。この黄金のリングを悪魔のアマルガムが盗み出したことにより、物語は始まる。



ゲームに慣れてきたら、魔法陣で動きを遅くした弾をお金に変換する「錬金」をぜひ狙ってみてほしい。上達するごとに、ハイスコアを狙う楽しさもまた身に染みてわかってくるようになる。間口は広く、奥は深い

横スクロールシューティングで画面の縦横比が横に長くなったので、ただ移植すると弾幕の間隔が開くなどやや簡単になります。そんなわけで、移植といっても、演出などを一新することになりました。

——「ストーリーモード」制作時、物語を構成するうえで気をつけられた点などはありますか？

冒 これは原作のイメージを踏襲しつつ、Xbox 360に適した長さにストーリーを再構成する作業が大変でしたね。

——本作は登場キャラクターが多いですが、『ね

お!』で新登場のプレイヤーキャラクターは別枠でお聞きするとして、それ以外で特に注目してほしい存在、またスタッフお気に入りのキャラクターなどありましたらお答えください。

冒 ボスキャラのチャイムやスノーベリーなんかが入っています。個性的なプレイヤーキャラクターに負けず劣らずの、妙な性格をしているじゃないですか。特にスノーベリーさんなんて氷雪の魔女を名乗るくせに寒いのが嫌なんです。

**シューティングゲームの醍醐味を
たっぷり味わえる作品に**

本作には『マジカルチェイス』を彷彿とさせる買物システムや、プリルのエンディングで見られる『ロストワールド』の名ゼリフ(※5)を意識した会話など、随所に過去のシューティングゲームを思わせる演出が見られます。こうしたオマージュはどのように生まれたのでしょうか？

冒 いろいろなシューティングゲームが大好きなスタッフが集まって、いろいろやっていると、このことで……。いろいろ想像して、お楽しみいただければと思います。

——『ねお!』で初めて『トラブル☆ウィッチーズ』に触れたプレイヤー、また気にはなっているものの、まだ遊んでいないプレイヤーへ、アピール、またはアドバイスなどあればお願いします。

冒 そうですね。「トラブル☆ウィッチーズ」といえば錬金です。魔法陣で抱えた敵弾を一気にお金やスターコインに換えて回収する快感はクセになります。ぜひ一度、お試しください。魔法陣は

敵弾をほぼ止めてしまえますので、「あぶない!」と思ったら魔法陣を開くだけでもなんとかなってしまうかもしれません。たとえ弾避けが苦手な人でも安心して楽しめるかと思います。これまでシューティングゲームをあまりやっていない方でも、シューティングゲームの醍醐味を味わうことができるのではないのでしょうか。

慣れている人であればカードや魔法陣を局面に合わせて使い分けるなどしてパターンを突き詰めることも可能です。見た目とはウラハラに本気で頑固なシューティングゲームですので、ぜひチャレンジしてみてください。もちろん、本気で攻略をする方にはそれなりの苦労をしてもらいますので!

それとCo-opプレイです。海外の人と遊んでもラグをほとんど感じさせない作りは、「すごい!」の一言。これは試さない手はありません。

——現在、原作を制作したスタジオシエスタさんでは続編『トラブル☆ウィッチーズ2』の気持ちを持てないで、無くなった竜の末裔の企画が進んでいるようです。こちらのアーケード展開、家庭用での発売などは考えておられますか？

冒 いまのところ未定ですが、『ねお!』を上回る面白さを目指して鋭意開発中とのことです。ご期待ください。

最後に、本誌読者へ向けてメッセージをお願いします。

冒 これからもがんばりますので、よろしく願います。

※5『ロストワールド』の名ゼリフ 『ロストワールド』は、カプコンが1988年に発売した作品。主人公の「名無しの超戦士」たちによる、有名な掛け合いを意識したと思われる会話が『トラブル☆ウィッチーズ』には見られる。どういう流れで出てくるかはプレイしてのお楽しみ。

Shooting Game Music & Shooting Game Video ARCHIVE

げ き お ん

撃音!

GEKI ON!

- Shooting Sound -

弾避けと撃ち込みが繰り返される極限状態で鳴くシューティングのBGMは、単なるBGMではなく、体内を支配するプレイヤー自身の一部だ。シューティングの音、すなわち「撃音」をゲームミュージックファンに贈る当コーナー、今回は2011年6月～8月にリリースされたシューティング関連のCDを紹介だ!

Text=風のイオナ(FLOOR25) GERTACK!(手塚射撃推進委員会)

※記事中の日付は一般発売日または先行発売日です



ダライアスバースト アナザークロニクル オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ZUNTATA RECORDS
■6月22日
■1890円(税込)

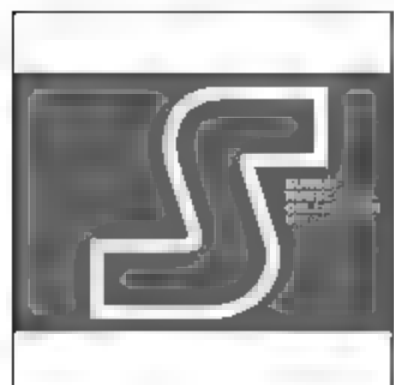
星を取り戻すため戦いに出た「名も無き兵士達」(=プレイヤーたち)を導く女神の歌として奏でられる、女性シンガー Remiによる澄んだ歌声の「組曲光導」全6章をメインに、「ダライアスバースト」のアーケード版「ダライアスバースト アナザークロニクル」で追加された楽曲を収録。現ZUNTATAの土屋昇平氏らが作曲したダイナミックかつ繊細なサウンドを余すことなく堪能できる、代表的なアルバムとなっている。(G)



タイトー レトロゲームミュージック コレクション1 シューティングクラスタ

■CD2枚
■ティームエンタテインメント
■6月29日
■3360円(税込)

オリジナル基板から新規に音源を録音し、タイトーサウンドチーム ZUNTATA が完全監修を務めるタイトー盤の第1弾は、アーケード稼働当時から名曲と名高い「ハレーズコメット」「ギャラクティックストーム」「グリッドシーカー」「ダライアス外伝」「逆鱗弾」といった、歴代のシューティング5タイトルを選定。コアなZUNTATAファンはもちろんのこと、新規ZUNTATAファンも必聴のサウンドだ。(G)



サンソフト ミュージックコレクション Vol.1

■CD3枚
■ウェーブマスター
■8月24日
■3675円(税込)

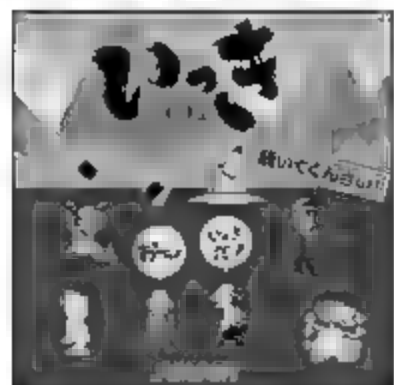
サンソフトのコンシューマ作品の楽曲をサントラ化していくシリーズの1枚目で、今回は11タイトルを収録。初期作品の「アトランチスの謎」や中期の人気作「マドゥーラの翼」、ディスクシステムの「アディアンの杖」などの教育シリーズ3部作をすべて収録。またスーパーファミコンで発表された「であえ殿さま あっぱれ一番」と「少年忍者サスケ」も収録されており、「Vol.2」以降への期待も感じさせる。(風)



Rom Cassette Disc In SUNSOFT

■CD2枚+初回特典CD1枚
■クラリスディスク
■6月29日
■2940円(税込)

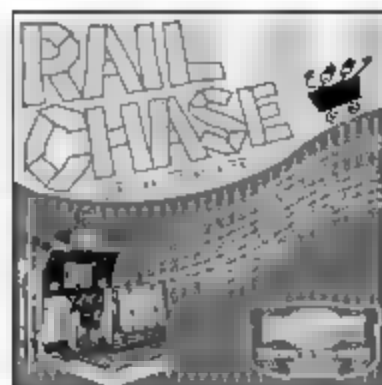
サンソフトがファミコンでリリースした全タイトルから19作品をチョイスしたサンソフトオムニバスサントラ。初CD化となる「超惑星戦記メタファイト」や「リップルアイランド」などはもちろん、「バットマン」や「ラフワールド」など、楽曲人気の高い作品も余すことなく収録。初回特典のボーナスディスクには当時プレゼントに使用された「マドゥーラの翼」と「デッドゾーン」のアレンジ曲を収録したカセットテープ音源を複製収録している。(風)



いっき おんらいん 音楽集 聴いてくんさい

■CD1枚
■ウェーブマスター
■8月24日
■2625円(税込)

1985年にアーケードで初登場し、直後にファミコンに移植された「いっき」の25周年メモリアル盤。2010年よりPS3用新作として配信中の「いっき おんらいん」を含め、全シリーズの音楽を収録している。「いっき おんらいん」は旧作のアレンジが基本で、なじみのある曲が豪華に生まれ変わっている。また、同じ時代劇を舞台にした「東海道五十三次」、ゲーム中に「いっき」と同様のおにぎりキャラが登場する「デッドゾーン」も同時収録。(風)



レールチェイス オリジナルサウンドトラック

■CD1枚
■ウェーブマスター
■7月27日
■2625円(税込)
※セガストア、Amazon、ほか

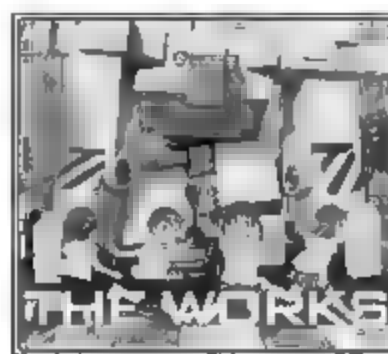
セガのアーケード用レールライド型アクションシューティング「レールチェイス」シリーズ2作とテーマパーク用コースターアトラクション版「レールチェイス・ザ・ライド 英雄復活編」のサウンドを、新規でデジタル録音したサントラ盤が初登場。胸躍る冒険活劇サウンドを聴けば、ゲームセンターで体感筐体「マジカル・ベンチシート」に揺られながら激闘を繰り広げたアツイ記憶がよみがえるはず!(G)



**虫姫さま
ケイブ祭り ver1.5
アレンジアルバム**

■CD1枚
■ケイブ
■8月26日
■2800円(税込)

並木学氏や岩田匡治氏が作曲に参加してきた『虫姫さま』に新たなサントラが登場だ。「ケイブ祭り ver1.5」用に特別に作られ『虫姫さま ケイブ祭り ver1.5』と題された限定作だが、使用されたBGMは新たに梅本竜氏と櫻井真佐人氏によるアレンジが施された。原曲のイメージを壊すことなくアレンジされた13曲で構成されたこのサントラは、アレンジでありながら「もうひとつの『虫姫さま』サントラ」だと言える。(風)



**THE WORKS
志倉千代丸楽曲集 6.0**

■CD1枚
■11月11日
■8月24日
■3150円(税込)

MAGES.の代表取締役である志倉千代丸が5pb.設立以降に制作にかかわった楽曲を収録した「THE WORKS 志倉千代丸楽曲集」の第6弾がいよいよリリース。前作より約2年ぶりとなる「Vol.6」には5pb.初のオリジナル縦スクロールシューティング『バレットソウル』オープニング曲「蒼凜のペンデュラム」(ボーカルは長谷川明子)を収録。全編ボーカル曲で構成されたアルバムだが、一気に聴ける気持ち良さは今回も健在だ。(風)



**虫姫さま BUG PANIC
for iPhone/iPod touch
オリジナルサウンドトラック**

■CD1枚
■ケイブ
■8月26日
■3000円(税込)

『虫姫さま BUG PANIC for iPhone/iPod touch』が待望のサントラ化。コンポーザーは山根ミチル氏と野澤美香氏で、オリジナル全17曲とアレンジ7曲の計24曲を収録。楽曲はシューティングの『虫姫さま』と同様のイメージを感じさせる曲がめじる押しなので、シリーズが好きな人にとってはサントラも十分に楽しめる1枚だ。(風)

撃音! 番外編 ゲームミュージックファン 注目の新譜CD

シューティング音楽以外にも、プッシュしたいサントラがあるのであわせて紹介したい。ジャンルはさまざまだが、ゲームミュージックファンに押さえてもらいたいゲーム音楽CDをチョイスしてみたぞ。



**タイトー
レトロゲームミュージック
コレクション2
アクションクラスタ**

■CD2枚
■ティームエンタテインメント
■8月31日
■3360円(税込)

タイトー盤の第2弾は、和風テイストの『影の伝説』『ニンジャウォーリアーズ』から『ライト ブリンガー』『フスタンサーガ』シリーズ3部作といったヒロイックファンタジー作品まで、シリアスなアクションゲームのBGMをオリジナル基板から余すことなく収録。現代の高度なマスタリングによるクリアな音質を過去の従来盤と聴き比べてみてほしい。(G)



**ラッドモビル
オリジナルサウンドトラック**

■CD1枚
■ウェーブマスター
■7月27日
■2625円(税込)
※セガストア、Amazon、ほか

1991年当時ハイスペックのセガSYSTEM32基板による第一弾タイトルとして登場したアーケード用レースゲーム『ラッドモビル』と、そのセガサターン移植版『ゲイルレーサー』のサウンドを新規でデジタル録音。さらに、『ラッドモビル』作曲者の長井和彦氏によるアレンジも収録し、セガ・レーシングゲームファンにはたまらないアルバム。(G)



**みんなのリズム天国
オリジナルサウンドトラック
みんなのリズム天国 全曲集**

■CD4枚
■TNX
■8月24日
■4800円(税込)

リズムを刻む楽しさを教えてくれる、Wii版『みんなのリズム天国』の全177曲を収録したサントラが4枚組で登場。楽曲プロデュースは今回もつくみで、参加アーティストには小川真奈、THE ポッシボー、キャナアール倶楽部、総史、ナイスガールトレイニーといったメンツが名を連ねている。ボーナストラックには、全リズムゲームのパーフェクトバージョンを収録。(風)



**ソーサリアン
オリジナルサウンドトラック
Vol.1**

■CD3枚
■ウェーブマスター
■8月24日
■4200円(税込)

日本ファルコムが2011年に30周年を迎え、それを記念するサントラが3回に分けてリリース。第一弾は「基本シナリオ」と「ユーティリティ Vol.1」で使用された楽曲を中心に収録。音源はPC-88VAからの収録で全曲2ループ収録を実現。さらにシリーズ3作すべての購入者はPC-88VA版以外の機種で鳴る楽曲のMP3データを収録した特典DVDプレゼントに応募可能。(風)



k.h.d.n.

林 祐

永田大祐 daisuke nagata

今回は、ゲームミ

サウンドユニット-k.h.d.n.が登場!

Interview

まずは、k.h.d.n.のおふた方にとっての、ゲームの原点についてお聞きします。子どもの頃好きだったゲームについてお聞かせください。

林 子どもの頃、ゲームセンターって(治安が)悪い場所だったので、気軽に出入りこそできなかったけど、親や先生の目を盗んで……っていう具合で通ってました。今でも覚えているのは「ポールポジション」。初めて店内スコアランキングで1位をとって、ネームエントリーできたんですよ。決して上手ではなかったんですが、初めてのネームエントリーに興奮しましたね。

——シューティングゲームは遊んでいましたか？
林 後にアーケードでも遊びますが、先にファミコンで遊んだのが「ゼビウス」ですね。すごいハマって、いざアーケードで遊んでみたら、もって画面がキレイでビックリしました。

永田 「ソルバルウ」が銀色だったり、ナスカの地上絵が綺麗に描かれてあったり。

林 そうそう(笑)。それでゲームをやっていくうちに、やっぱりナムコさんのゲームに触れることが多くなって、それで音楽も自然と聴き込むようになりました。ファミコンだとPSG3音+ノイズ1音。それでこんなに幅広いジャンルの音楽が鳴らせて、これはすごいな——って。それまで音楽に興味がなかったのにMSXで打ち込みを始めてみました。当時「オールアバウトナムコ」って雑誌があったじゃないですか、それに譜面が載っていたんです。それでプログラミングをして、本当に「メトロクロス」が流れたぞ！ でも同じPSGなのに、何かが違うな」と悩みました。後にプ

ロになってから、色々教えて頂きましたが(笑)。その時、すでにゲームミュージックに興味を持っていたんですね。

林 かもしれません。当時は本もよく読んで、何になりたいかを考えた時、「物を作る職業」にあこがれていたのです。でも「作家」や「文筆業」となると、自分にはなれそうもない。それで今好きなものは何だろう？ と考え、ゲームやゲームミュージックがあった。その中でも自分のできることで、ゲームミュージックになるのかなと。「バンドマン」や「ミュージシャン」になろうという感覚ではなかったですね。何よりゲームが好きでしたから。

——次に永田さんのお話を聞かせてください。

永田 ファミコンも持ってたんですけど、それより前のマシンで……横スクロールでガタガタと動くゲームをやりました。カートリッジタイプじゃなくて、それしかできないマシンなんです。確かに地形が複雑で……「スクランブル」だったかな？

あ、なるほど。LSIゲームですね。

永田 そうですね。ほかにも「パックマン」的なゲーム、「バックリモンスター」だったかな(笑)。家族全員で遊んでました。その次にファミコンが出て、「マリオ」や「ゴルフ」を遊びましたね。シューティングだと「ゼビウス」。その後も「スターフォース」とか。「スターソルジャー」なんか、かなりやり込みましたよ。

林 そういえば「チョップリフター」ってシューティングに入りますか？ たぶんあれが最初にやったシューティングだと思いますよ。

入ります(笑)。ファミコン版ですか？

林 いえ、親戚の家で遊んだことがあるんですよ。確か、カセットビジョンで……もしかしたら似ているゲームだったのかもしれませんが。

ファミコン以外のハードも触られていますね。

林 我が家の教育方針でファミコンは持っていなかったんですよ。買って貰えなかった。それでMSX買ってもらう時に「これ家計簿で使えるよ」とか必死に説得して……(笑)。

永田 最初はファミリベーシックを触っていました。その内ゲームより頻度が高くなってきて、「ペーマガ(マイコンBASIIICマガジン)」を買読したり。その次にMSXですね。その頃はそこまで入れ込んでなかったのですが、後でMSX2+にFMパックを付けて、バリバリ打ち込むようになりました。

——MSX-1がカシオ製とのことですが、もしかしてMX-10では？

永田 そうです。キーボードがゴムで、もうひたすら打ちにくくて(笑)。最初はゲームを遊んでたんですけど、そのうちファミリベーシックに戻って……「ペーマガ」は読み続けてましたし、何より友人がずっとBASIIICをやっていたから。——ご友人もあって打ち込みが再燃したんですね。

永田 そういうことになりますね。それと、ある日その友人がカセットテープに録音した「グラディウス」のアレンジを聞かせてくれたんです。「何だこれは！」って、かなり聞き込みました。確か「ツインビー」も入ってたような……。

林 初めて買ったゲームのカセットテープは「ナ

ムコビデオゲームグラフィティVol.1」ですね。

——当時はナムコやコナミの影響が強かったと。

永田 自分はコナミになるんでしょうね。「グラディウス」もですし、「ツインビー」はドラム音……本当はノイズなんですけど、かなり惹かれました。ファミリベーシックはドラムが弱かったので、本格的に打ち込んだのはやっぱりMSXです。あとはTVにラジカセ近づけて、ファミコンの「テラレスタ」を録音したり、ゲームミュージックに興味を持つようになりましたね。

——シューティングの作曲をされるうえで、影響を受けた作品などありましたら教えてください。

林 変な話ですが、最初シューティングの曲って好きじゃなかったんです。時代としてはゲームミュージックが豪華になって、一つのジャンルになってきた。フュージョンとかが主流になってましたし、だからシューティングで「これカッコ良いな」って曲はあまりありませんでした。最近ティームエンタテインメントさんが出してるCD「レトロゲームミュージックコレクション」シリーズのお手伝いをさせて頂いて、あらためて聞くとすごいと思える様になりましたね。当時、興味を持てなかった作品を今になって聴いてみると「これ尖っているな」と感じる人が多いですね。

——その中でも今聴いて「これは」という曲は？

林 「ダーウィン4078」！ 気持ち悪い(笑)。もうかなり尖っていますよ！ 当時はゲーセンの環境で全然聞こえてませんでした、実はこんなに良い曲だったんだ」と思いましたね。

永田 自分はやっぱりコナミ系です。MSXの「魔

城伝説」や「グラディウス2」。特に「グラディウス2」はすごかったですね。独特の音源チップ(SCC音源)を積んで、すごく良い音で。

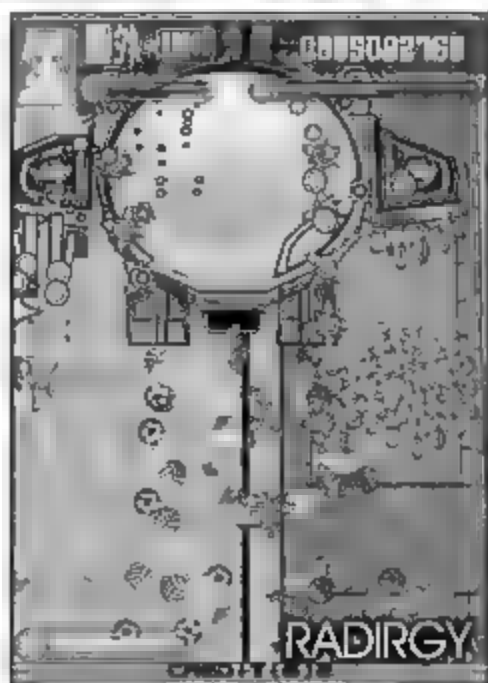
——経歴を見てのとおり、やはりおふた方ともシューティングが代表曲となるのですが、作曲に関して意識されている部分はありますか？

永田 「シューティングはこうだ」っていうのが良くも悪くもあって、それを「やっ」と自分の手で壊せる」ってところがあります。これまではルールやマナーにのっとった部分、一定以上のノリの良さとかゲームの緊張感。シューティングである以上無意識にできちゃうんですが、そういうのを壊したい。たとえば全然ノれない曲を作ったり。ノリノリで勇ましいのがシューティングの定番って、無難な感じがするじゃないですか。

——Xbox 360 結成の切っ掛けを教えてください。

林 マイルストーン設立時にはありませんでした。普通にマイルストーンサウンド部として活動していました。話は前後しますが、僕らが最初に勤めた会社は株式会社コンパイルなんです。『ぶよぶよ』などのゲームもそうですが、とにかく幅広いジャンルの曲をたくさん作曲をしていて、それでマイルストーンという会社ができた時に、「今度は自分たちの好きな曲を作ろう」と思いました。最初の「カオスフィールド」の時から「クラブでも普通に聴ける音楽」ということを意識していて、マイルストーン設立時には、すでに方針が固まっていた。正式にXbox 360 名義で活動する様になったのは、確か「カラス」以降ですね。

——どのような作曲を意識されていますか？



林 もちろん普通の楽曲も作りますが、自分が得意として作るのはミニマルミュージックですね。逆に永田の曲はメロディアスな部分があって、ゲームミュージックとして確立されている。だから

今度はそういうのを目指してみようかな？ カッコ良いじゃないですか（笑）。キャラ的に……ってわけじゃないけど、いつもどおり期待されているであろうリズムの強い音楽を作りたいと思いつつも、そうじゃない楽曲や時代に合わせた曲作りも大切です。業界にめざし、入った切っかけにして、

プロになってから意識するようにもなったんですが、やはりナムコさんのゲームって「ゲームをやりながら、幅広いジャンルの音楽が聴ける」印象が強かったんですよ。たとえば「マッピー」とか非常に可愛らしくも音楽的な完成度は高いですし、「メトロクロス」がチャールストンだったりとか。子どもの頃はわからなかったけど、大人になって

わかる。ゲームミュージックって、そういうことを教えてくれる文化じゃないかと思っただけですよ。だから僕たちが作るクラブサウンドにしても、ルーツが存在する。テクノから始まったかもしれないけど、デスクノやミニマルに変わったり、時

代の流れに合わせていく。「こういうのもありますよ」という、ゲーム以外の文化を与えてくれるものだと思います。

永田 「ゲームミュージック」ってジャンルは元来ないと思うんですよ。気がつく「ゲームミュージック」ってくりになっていく。それもちよつとデザイン感覚で。でも本当はそうじゃなくて、ゲームにいろんな音楽を持ち込んで、ゲームで鳴らしている。実はそれだけのことじゃないかと思えます。

林 だから良いのかもしれないね。「ローリングサンダー」ならジャズっぽい曲調だし、「フロリガ」では版權曲を使ってみたりした。自由度が高くて何でもありだから、聞く側も作る側も楽しく作れた。それに作り手も、もっと多くの曲を取り入れようとして、幅を広げて……そういうところでコンポーザーのセンスって出ると思えますよ。

——単に世間や流行に合わせていく、という感じでもないのですか。

林 自分たちが作っているゲームとはまた違う文化になると思いますよ。それをクロスオーバーさ

せるというか、うまくマッチさせる。うまくできたらそれが成功じゃないかな？ もしかしたら小さい子が「ラジルギ」とか遊んでくれて、小学生だから当然ハウスミュージックなんて知らないじゃないですか、ジャンルにしても。それを知る切っかけになってくれたら、と思いますよ。

——今まで作曲された中で、お気に入りの楽曲を教えてください。

林 永田が作曲した「ザナックNEO」(※1)の雪ステージ(エリア6)の曲「SNOWFIELD STORY」ですね。あれを雪の日で聴いて「ああ、良い曲だ」って。自分の作った曲じゃないんですが（笑）。でも「ザナックNEO」は思い出深くて、あの作品から勝負し始めたというか、自分の好きなものを入れつつ排除をした部分。ルールがあつて。当時、トランスが流行り始めた時期で、入れようと思えば入れることもできたのですが、絶対使いたくありませんでした。

バリバリに流行っているトランスと、ゲームミュージックの狭間、そこを突いたのが「ザナックNEO」だと思います。一番好きな曲と聞かれると、(エリア8の)「INTRUDER」という曲です。残念ながらCD化されてませんので、ゲームソフトのBGM TESTで聴いていただければ……（笑）。

——永田さんはどうですか？ 一般的にはセンクラ「カラス」ステージ1BGM「1000 clouds」の愛称）と言われていますが？

永田 あれは、自分では何も思っていないんだよね。林 でも、よく作れるよね。

永田 マイルストーンのシューティングって、だ

いたい何かに怒って作ってるんです(笑)。セ
ンクラも思い入れはなかったです。好きな曲は
……「イルペロ」のチュートリアル曲「HERMIT
NETWORK」でしょうね。さっきも言った「既存
のルールを壊す」ってことですけど、ヒップホッ
プ系でシューティングの曲をやる人がいない、そ
もそも合わないんだけど、マイルストーンのシュ
ーティングならゲーム自体も自分たちで作ってい
るから合わせられると思うんです。それで、「こう
いうものだ」ってドーンと出せるから、ヒップホ
ップでいけると思うんですよ。

——ヒップホップ系を取り入れたゲームって、た
いがカッコ悪いのが多いですが……。

永田 たぶんヒップホップを本当に好きじゃない
人が流行を取り入れようとしたというか、わかり
やすいものを作ってダサくなったんじゃないかと。
洋ゲーだと「DeJamu」シリーズかな、海外ラッパ
ーの楽曲をそのままBGMにした格闘ゲームがあ
りますが、それならもう、そのアーティストのC
D聞けば良いじゃん」って思うんです。ゲームミ
ュージックとはやはり違いますよね。「ゲームで聴
くヒップホップ」として一度フィルターを通さな
いといけない、ヒップホップはあくまでヒップホ
ップなんだし、そこが重要だと思いますね。

——作曲で苦労されたものはありますか？

林 「アンダーディフット」の攻略DVD「THE
SOLDIER OF FORTUNE "UNDER DEFEAT"」に
参加させて頂いたリミックス曲です。細江慎治さ
んが作曲した楽曲をアレンジするのはプレッシャ
ーで大変でした。北海道の実家で機材持ち込んで

作ったのですが、普段ならサクサク終わるのにな
かなか進まなくて。その前だと「カラス」は結構
悩んだりしました。「one thing reality」(ステージ
2)を最初に作曲したんですけど、何か違うと思
ったり。

——リテイクが多かったりしたのでしょうか？

林 基本的に僕らは、そのまま使うことが多いん
です。でも、後で聞いてみて「失敗したなあ」と
か、作ってみて「こうだよなあ」と反省すること
も多いです。変な話ですが、失敗作ほど思い入れ
が深いですね(笑)。

永田 僕はそんなに苦労した覚えがないですね。
あえて言うなら「ラジルギ」シリーズってアレン
ジが多くて、大変だった記憶があります。「ラジル
ギノア MASSIVE」(※2)はアレンジのアレンジ
みたいなもので、いじるのが大変だったんで
すが、逆に一から作るときに苦労はありませんね。
さすがに15年ほどこの仕事やってますから、初歩
的な苦労というのはないんですよ。やり方は完成
されているから、作ることにはできる。あとは自分
で「カッコ良い」と思うところまで持ってこれれ
ば、まあここが一番大変で、一番面白い部分だと
思いますけれど。

——長年培った経験でこなせているんですね。

永田 それにウチって、発注されて言われたとお
りに作るわけではなくて、自分たちの作ったもの
が正解になるんで、ラクといえはラクなんですよ。
だから外部からの仕事では当然苦労しますよ。相
手の中にある正解を探る作業になるので。

マイルストーン内では比較的自由にやれると。

永田 そうですね。互いにダメ出しもない。
林 ただ効果音を作るとき、永田やプログラマー
が「こうしたいね」って演出用に作ることが多い
ので、効果音は苦労が多いですね。数も増えます
し。

——シューティングゲームのサウンドについて、
今後はどうあるべきか、考えをお聞かせください。
林 ディレクターやプロデューサーの意見に折
れないでほしいですね。悪い意味ではないです
よ。作曲にしても、僕たちは、この様に考えてい
ます」だと思っんです。何かを言われたから渋々
変更するのではなく、ある程度の解釈の上で楽曲
や効果音を提案するんですよ。結果としてディレ
クターに「こう来ましたか!」と言って貰えるの
が、嬉しいですし、制作現場の戦いを続けてほし
いですね。最近だと「星霜鋼機ストラニア」を聴
いて、「グレフさんよく考えたなあ」と思いまし
た。偉そうですね(笑)。僕たちなりの勝手な解
釈で作れるかもしれませんが、思いつかない楽曲
です。だから作り切ったコンポーザーさんは、す
ごいなと思います。

永田 「こうあるべきだ」ってものは自分の中に
ありますけど、僕の場合は音楽だけにこだわって
いません。ゲームの世界観や質感、そういうのを
ひっくり返して提示するのが好きなので、それぞ
れの個性が際立ってくれるほうが楽しいと思いま
すよ。「チクショウ」と思うときって自分とは真
逆のことをやられたときで、同じことをやられて
「チクショウ」とは思わないですよ。だから、
それぞれが媚びずに全力でやり切ってほしいと思

※2『ラジルギノア MASSIVE』アーケード版『ラジルギノア』に数々の新モードを搭載した、Xbox 360移植版。8月9日よりXbox LIVE ゲーム オン デマンドでダ
ウンロード販売中。価格は2000MSポイント。

います。

——「MILESTONE SOUND COLLECTION」はかなり安くお買い得ですね。

永田 今でこそお客様が買ってくれて、手応えもあって嬉しいですけど、それはそれで「100曲入り? 4800円で、俺らの曲って単価48円?」って(笑)。結果から言うと、これでひと区切り付いた感じもあって、出した意義はあったと思います。

林 CDを出すたびに、自分たちの中にテーマがあって、「ラジルギノア」の時は「Good bye」というタイトルを永田が付けて、「これで最後だね」って言うってんです。「カオスフィールド」からスタートして「ラジルギ」を出して「ラジルギノア」が出て、ここでひと区切りかなと考えました。この時期、会社から仲間が何人か離れて、お別れも兼ねた「Good bye」だったのかな。ネガティブではなく「ありがと、がんばれよ」の意味を含めて。

——アルバムタイトルは以前から凝ってますね。

林 「カラス」からひとつの作品として、きちんとアルバムタイトルをつけるようになったのかな。

「○○オリジナルサウンドトラック」では、あまり美しくないじゃないですか。サントラだけでも完結してほしい。「ラジルギ」のサントラを発売して頂いたサイトロンさんから「カラス」のサントラでスーパースイープさんに移った時期でもありませんし、ゲームミュージックじゃなくても楽曲単体としても聞けるようにしたい。そういうこともあってタイトルをつけるようになりましたね。

「カラス」のCDタイトル「SPRING RAIN」は、いろんなところすでに書かれています。たとえば「イルペロ」のCDタイトル「BITCHES BLUE」は、もともと有名なジャズ・アーティストの曲名をモジっているのですが(MILES DAVIS「Bitches Brew」→k.h.d.n.「Bitches Blue」)。アルバムタイトルをつける時に、ちょうど子どもでできたんですよ、嫁さんの態度が悪くてね(笑)。自分の嫁さんのことをBitchなんて汚い言葉では言いたくないのですが(笑)、勢いで付けましたね。

——商品を作る際、特典でCDがついたりする場合、サクッと作れるものなんでしょうか?

林 永田がサクッと作ってくれたりするんですが、ただ「CDにCD付けてどうするの?」って、特

典競争になっちゃってる部分もありますよね、皆に聞きたいけど「どっちが欲しいの?」って。

永田 特典内容も考えないといけないですから、大変な仕事ではあるんですが、それでお客さんが買ってくれるのでしたら嬉しいですね。

林 僕らは特典フィギュアやイラストなんて作れない、やはり楽曲しか作れないので、できることなら……という気持ちはありますよ。

永田 個人的には、細かい特典を付けるのは嫌いじゃないので、もし販売店舗がどんどん増えて、「こんなにあつちこち違う特典付けて……」って文句言われても、むしろやりたいぐらいなんです。最近はネットショップで簡単に買えますから「お店で買う」って意義を持たせたいんです。可能であれば、都道府県別にそれぞれ特典を付けてみたいですね。そういうの聞いたら燃えるじゃないですか。

林 地域限定の「ばかうけ」みたいな感じで(笑)。

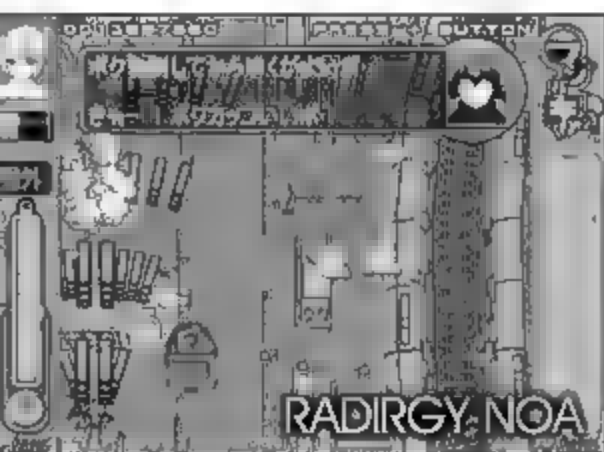
——今後についてお聞かせください。

林 「カラス」のイメージアルバムを作ろうと思っていますね。あと「MILESTONE SOUND COLLECTION」の次のステップとして、僕たちがこれまで良い曲を書けるか試してみたい。k.h.d.n.のオリジナルアルバム、基本的にはゲームミュージックっぽくなると思いますが、売れるかどうかかわらないけど一度出してみたいですね。

永田 k.h.d.n.活動15周年ということもあるんで、林 マイルストーンとしては8年ですけどね(笑)。

——これからがんばりたいと思います。

——ご活躍に期待しています!



■CD×4+Windows『ラジルギノア』
■マイルストーン ■2011年2月25日
■5040円(税込)



ゲーム音楽ダウンロード配信サービス
EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの名曲。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview = hally (EGG MUSIC)、小澤世子



Motoaki Furukawa

古川もとあき

1986年コナミ入社。「グラディウスII」などで王道シューティング路線を確立する。また矩形波倶楽部のリーダー／ギタリストとして活躍し、「サウンドのコナミ」を不動のものとした。現在フリー。

http://music-msart.com/MF_station/

古川もとあき ゲーム音楽担当リスト

【コナミ時代】

1986 MSX2 キングコング2 甦る伝説 ※1曲
ファミコン 謎の壁 ブロックくずし ※1曲
1987 MSX2 火の鳥 鳳凰編
アーケード A-JAX
MSX2 メタルギア
MSX グラディウス2
MSX F-1スピリット
MSX 沙羅曼蛇
1988 アーケード スーパー魂斗羅
アーケード グラディウスII ゴーファアの野望
MSX 王家の谷 エルギーザの封印
アーケード クレイジーコップ
アーケード ハードバンチャー
ファミコン グラディウスII
※エンディング追加バート

1989 MSX ゴーファアの野望 エピソード2
ファミコン 悪魔城伝説
(この年、CD制作部署に異動)

1990 MSX2 SDスナッチャー
1991 アーケード サンセットライダーズ
アーケード ゼクセス
1992 PCエンジン スナッチャー
1994 PC98 ポリスノーツ
1995 アーケード ビックバイパー (未発売)
1999 ニンテンドウ64 悪魔城ドラキュラ黙示録
ニンテンドウ64 実況パワフルプロ野球6
2001 アーケード BOXING MANA ~あしたのジョー~
(2003年、コナミ退社)

【フリーランス】

2008 プレイステーション2 サンダーフォースVI ※2曲
Xbox 360 オトメティウスG(ゴージャス) ※追加曲
2009 ソーシャルゲーム 憂国の大戦

(他、「ギターフリークス」シリーズ、「ドラムマニア」シリーズに多数提供)

いま紐解かれる、古川もとあき氏の コナミ時代とシューティング音楽の成立史！

古川もとあき氏といえば、シューティングにおいてはコナミ作品での活躍が最も有名だろう。シューティング全盛期のコナミ・サウンドは、大きく二つの時期に分けられる。つまり、古川もとあき氏以前と以後だ。

『A-JAX』や『グラディウスII』の音楽にかかわられた頃のお話を古川氏に伺ったところ、氏の参加によって伝統的コナミ・スタイルと、フュージョン・スタイルのせめぎ合いが、静かに、しかし確かに進行していた様子が見えてきた。当時の古川氏はいかにして「新しい音楽性」を切り拓いたのだろうか。

——コナミ入社以前はプロミュージシャンを目指しておられたということで、当時はポップコン（※1）でもかなりいいところまで行っておられたそうですが、なぜゲーム会社に就職しようと思われたのでしょうか？

古川 何かのアルバイトニュースで、コナミが作曲の募集をしているのを知って、それが切っ掛け。アルバイトのつもりでデモテープを送ったら、最初は契約社員でってことになって、数か月で正社員になったの。ミュージシャンとしてやってもいいけど、作曲もずっとやってきたんだし、それもいいかなと。

——それまでギタリストとして活動していたという事は、デモテープは打ち

込み音楽ではなかったのですよね？

古川 いや、内容的にはバリッパリのフュージョンだったけど、ギター以外のパートは全部打ち込みで。ローランドのMC-500（※2）っていうシーケンサーだったけど、まだ出始めの頃で、高かったでーホンマ（笑）。それにドラムマシンとかシンセサイザーを繋いで使ってた。

——ギタリストが打ち込みまでこなすって、当時はまだ珍しかったですね。

古川 ぼちぼち出てきてはいたかな。デモテープだけじゃなくて、（その編成で）ひとりでライブやったこともあったよ。

でもパソコンで作曲するようになったのはだいぶ後で、Windows全盛期になってから。最初は触ったことない（笑）。

——え！ ゲーム音楽家の打ち込み遍歴として、それは珍しいと思います（笑）。ところで「コナミ」ご入社当時に担当されたお仕事は？

古川 ちょうど、ゲームのサウンドだけじゃなくて、レコードも出していうってことになりはじめた時期で、一番最初にやった仕事は「悪魔城ドラキュラ」のアレンジ。

つまり矩形波倶楽部は、古川さんの入社とともに始まるわけですね。入社当時の打ち込み作業環境はどのようなものでしたか？

古川 最初は自分のMC-500を持ち込んでやってたよ。その後はアカイのMPCシリーズ（※3）が気に入って、ずっと使ってたなあ。そこから譜面を起こして、ゲームのデータは

コンピューターに16進数で打ち込んだ。

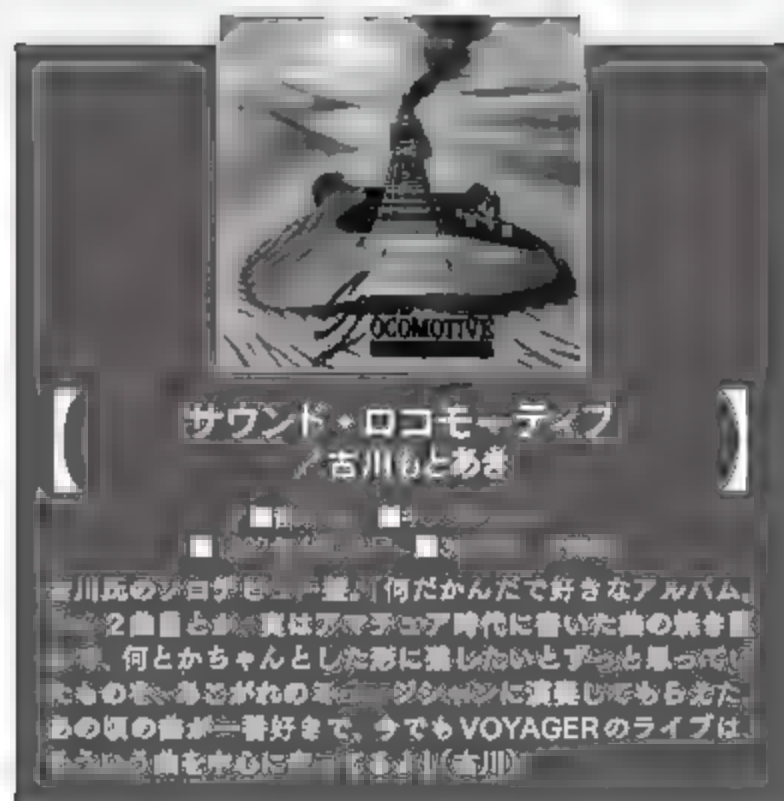
——そういえば「サウンド・ロコモティブ」も基本はMPCで、それにミュージシャンが合わせてコーディングするっていう形で作ってた。ほとんど生演奏に差し替わってると、MPCのデータが一部生きてるところもあるよ。

FM音源での音色作成はどのように？

古川 ほとんどやってないかな。たとえば「こんな音色が欲しい」って言ったら、プログラマーが作ってくれたからね。ただサンプリングでは、自分の音ネタを出したりしてた。

サンプリングといえば、入社早々に『A-JAX』を手がけておられます。大胆にサンプリングされたオーケストラヒットとギターは、当時あまりに衝撃的でした。やがてそのスタイルがコナミの一時代を築いていったのではと考えているのですが……。





古川 あれはゲームにギターを入れたかったのね。それで自分で演奏して、サンプリングして放りこんだ。オケヒはね、あの頃TMネットワークとかが使ってたので、流行ものにあやかるうと思って(笑)。アカイのライブラリに入ってる音なんだけど、あの頃は猫も杓子も使ってた。ただ、フュージョン系のサウンドにオケヒを使うってのはなかったんじゃないかな。自画自賛になっちゃうけど(笑)。

——ご入社の1986年というと、コナミでは福武茂さん(※4)と佐々木嘉則さん(※5)が中心となり、本格的にサウンドスタッフが集められ始めた頃ですよ。同時期には、ほかにどのような方々が入社されていましたか？

古川 プロフェット深見(誠一)くん(※6)

がほぼ同じ時期だね。1年くらい後だとフンイキ福井(健一郎)くん(※7)とか、竹ノ内(裕治)くん(※8)とか。先輩では、山下絹代(※9)さんがすでにいらっしやっただけど、まだ来て間もない頃だった。あと上原(和彦)さん(※10)が一年先輩になるのかな。

——古川さんの登場で、コナミのゲーム音楽は大きく変質したような印象があります。先ほどの『A-JAX』がまさに象徴的ですが、フュージョンやロックの要素が大胆に加わっていきますよね。でもその一方で、すでに確立されていたいわゆる「コナミ進行」も引き続き継承されていきます。

古川 僕が入ってフュージョンサウンドを入れていくことで、確かに変わった。でも最初にはボツばかりだったんだよ。「これは今までのと違う」って。従来のサウンドを例に、こういうのにせなあかん」って言われて。それでも「こういうのも良いですよ」って(自分の曲を)出し続けた。そうしたら、スポーツ的にはゲームに合うんじゃないか」って徐々に認められていったのね。たとえば最初の『キングコング2』(MSX)では、かなりたくさん作ったんだけど、僕の出した曲は全然受け入れられなくて。エンディングなら普通の(コナミ的でない)曲も多いからって、やっとならだけ通ったわけ。

その次の『火の鳥』(MSX)では割と伝統的なコナミスタイルを踏襲していますよね。

古川 だんだんやり方がわかってきたの(笑)。

ボツ曲ばかり書いてても仕方ないし、説得するには自分から近寄らないと(笑)。

結局昔のコナミらしさも、僕らしさも出さないといけないわけで、「らしさ」を出すにはコード進行が一番ってのはあった。A→B→C(※いわれる「コナミ進行」)みたいな響きだね(笑)。社内には佐々木さんを筆頭に、往年のプログレフリークが根強くいたので、そういう曲を持っていたって「いかがですか？」と。もちろん僕の味付けも忘れないけどね。

——よく言われることですが、当時のコナミの曲って「誰かの曲」というより、「コナミの曲」っていう感じで、会社全体のカラーががちり統一されていたよね。

古川 それはやっぱり、先輩やサウンドチームをまとめるリーダーが、前に出たあのゲームみたいに「って意識させてきたからじゃないかな」。

——入社直後のお仕事はほとんどMSXですが、そんな中にぼつんと例外的にアーケードの『A-JAX』があります。当時コナミではもうアーケード、MSX、ファミコンで音楽制作部署が分かれていたと思うのですが……

古川 最初に配属されたのがMSX部隊で、『A-JAX』からアーケード部隊に移ったはず。でもそっちにいながらMSX部隊の仕事をやってほしいとか、そういうことがあったの。

『A-JAX』の未使用曲が、後にMS

Xの『F1スピリット』に使われたのも、そういう流れからだったのでしょうか？

古川 知らないところで使われてました(笑)。ファミコンの『謎の壁』のステージクリアなんかもそうで、あれはほかのゲームで作った曲なんだけど、「それもうわ」ってなってる。だから作曲してても、ゲームのクレジットに載ってないことはありうるね。

——打ち込み面での苦労も多かったですか？

古川 もちろん、MSXの3ポート(チャンネル)での音作りは苦労したよ。アマチュア時代にやってきたことを、ゲームでもできないかって、かなり試行錯誤してる。たとえばベースの隙間に太鼓入れたり、もっといくと(休符を活用して)「レイをかけたたりしてね。そうしないと音楽が成り立たないから。でもそういう理系的な頭を使う音楽が、もともと結構得意だったの。だからギタリストでありながら、シーケンサーもいち早く採り入れられたのになって、自分では思ってるよ。アーケードに移っても同じ手法やテクニクを生かしたから、それでより完成度が高まったところもあるんじゃないかな？

1988年頃からはプロフェット深見さんとのコンビ作品が目立ちます。それぞれの担当はどう分かれていたのでしょうか？

古川 彼もすごいコンポザーだけど、僕がフュージョン系のポップス寄りだとすれば、彼はプログレ寄りだった。「グラディウスII」は主に僕がやって、「III」は深見くん。僕は

アレンジ曲しかやってない。あれは「II」を彼なりに解釈して、自分色に変えていった感じかな。彼に聞いたら違うこと言うかもしれないけど(笑)。「ゼクセクス」は、だいたい半々ぐらいじゃないかな。

——中でも『グラディウスII』は、コナミのシューティングサウンドを確立した、金字塔的作品だと思います。初代や『沙羅曼蛇』の面影を残しつつも、古川さんらしさあふれるあのサウンドは、どのようにして生まれたのでしょうか？

古川 「II」はかなり自然体で書いてるよ。初代からコード進行とか、あまりわからないようにテイストをもらってはいるけど、グラディウスらしくしなければ「みたいな使命感はなかったなあ。あ……ひとつだけ、「III」連符は外せない」ってのはあった。もともとフュージョンや僕自身のテイストにも「III」連符である

けど、それを入れることで、社内ではプレゼンテーションしやすくなったので(笑)。

——その後『グラディウス』はいろいろな方々に引き継がれていきますが、もしまたシリーズの作曲依頼が来たらどうしますか？

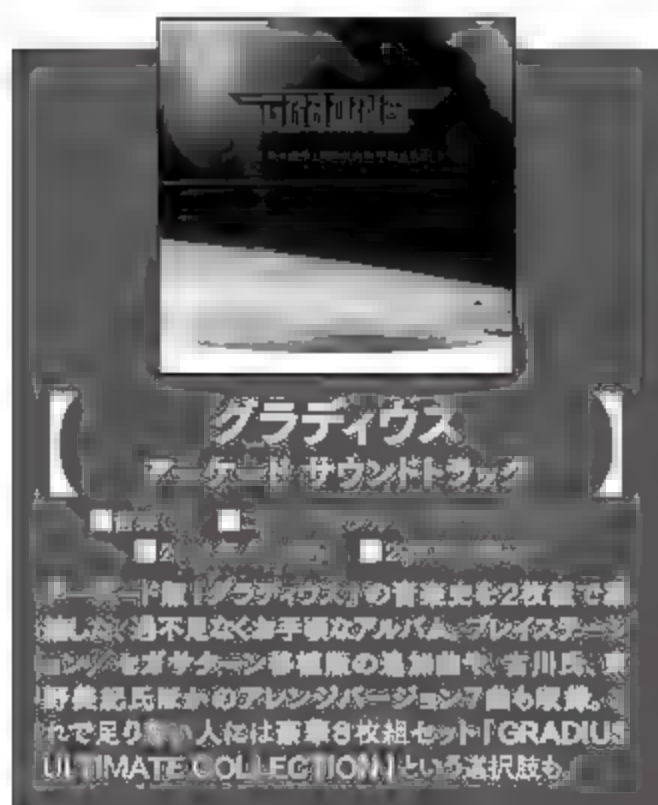
古川 やるやるー！『オトメディウスG』も何曲かやったけど、楽しかったからね。

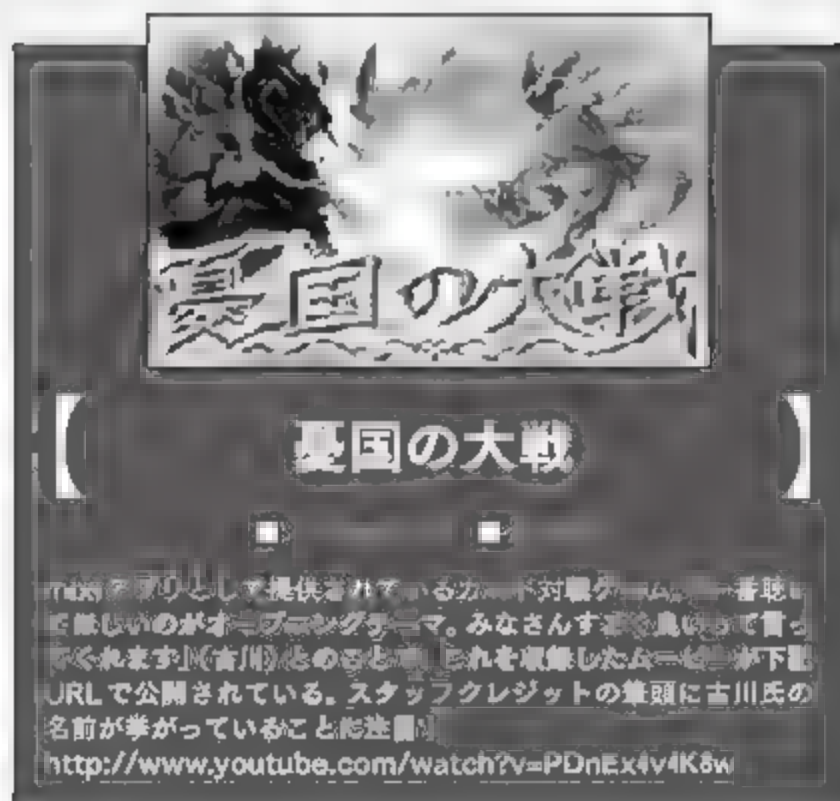
さて、『グラディウスIII』前後から、矩形波倶楽部での活動が本格化されます。安藤まさひろさん(T-SQUARE)プロデュースによる本格デビューに至ったのは、どういう経緯からですか？

古川 当時セガさんが、カシオペアの野呂(一生)さんと呼んでアレンジをやってた。それを多少意識したところもあって「フュージョンの巨匠と呼んでサウンドをプロデュースしてもらおう」って話になって。いきなり「矩形波倶楽部」って出しても売れないからね。それで、僕のサウンドがポップス寄りだったので、キングレコードの方が「安藤さんが適任じゃないか」って推してくれたの。安藤さん、僕にとっては神みたいな人だけど、おかげでフュージョンのファンにも幅広く聴いてもらえるものができた。参加ミュージシャンも大御所の方が多かったしね。

——矩形波倶楽部を惜しむ声は今も根強いですが、復活ライブなどはありますか？

古川 僕が東京にいたらなあ……。当時のメンバーがみんな離れているから、集まるのがなかなか難しいね。船橋(淳)くん(※11)





とか、たしか海外にいるしね。

——現在はコナミを離れ、フリーでご活躍ですが、今後はゲーム音楽とどのようなにかかわっていきたいですか？

古川 ここしばらく1〜2曲だけやってるものが多いので、やはり「作りたい」と請け負いたいですね。いまだに「古川・フュージョン」って強い印象を持たれているけど、もっと違うもの、特にオーケストラがやりたい。最近「憂国の大戦」というゲームを、全部オーケストラでやって、楽しかったの。

あとアイドル的なポップスとか。実はパフュームの音楽とか大好きなんです。そういうお仕事も、お待ちしております（笑）。

——作曲にあたって、気をつけていらっしゃる

ることなどありますか？

古川 やはりメロディを重視しています。僕は音楽を始めたきっかけがビートルズで、それが土台になってるから、どんなジャンルをやるにしてもメロディは外せない。だからメロディのない曲を書くのがすごい苦手（笑）。

——ゲームでメロディのない曲を書かれるときは苦労なさいました？

古川 そこは頭を使って。バックギンとかベースラインとか、そっちに重きを置けば、（表向きメロディがなくても）そういう曲になってくる。自分の楽曲には、左脳で作ってるものと、右脳で作ってるものがあると思うけど、メロディアスじゃない曲って左脳っぽいかな。

——最近Msアートでのレベル活動など、ご活躍が多岐にわたっています。ギター教室

までなさっていらっしゃるということですが。

古川 中には「作曲を教えてほしい」と来る人もいますよ。DAW（※12）を使ってる作曲技術なんか、人気ありますね。

——なんと……！ 古川さんのゲーム音楽で育った世代には垂涎ものだと思います。では最後に、そんな世代のファンたちに、何かひと言お願いします。

古川 結局僕は、ファンの方々に支えられて今まで音楽活動をやってきたわけだから、ひと言でいえば「感謝」だよ。曲を聴いて「良い」と言ってくれた人がいたから、書いてこられたわけだし。元氣ももらったし。

——本日はいろいろと貴重なお話をありがとうございました！

今回のインタビューは、元コナミのコンポーザー、小淵世子さん（代表作：『ソーラーサルト』他）に場を取り持っていただいた。1997年コナミ入社の彼女は、大先輩・古川氏の思い出を次のように語る。



古川もとあき 大先輩の思ひ出

Text=小淵世子

それは入社2年目の頃、アノ古川もとあき様が私の隣席に来られるとのニュースが！ちょ……マジ？ 口から心臓出るんですけど。矩形波万歳！ パステューが落ちたぞ〜！ もはや1ドットずれたら死亡の『スペランカー』状態。そして運命のご対面……オーラパネェ！ なのにTUBE並みの爽やか笑顔と気さくさ……瞬殺。当時ナイフみたいに尖ってた（チェッカーズ）私、若さという名の凶々しさで、教え乞いまくり。たくさん失礼したはずですが、そんなクソ生意気盛り（中山美穂）な私に古川さんは、一度たりとも上から目線（しても良いのに）なくあたたかい言葉をくださったり、「がっはっは！ えーんちゃう？」と豪快に笑い飛ばしたりしてくださいました。感謝と号泣しかありません。なんなんですか？ この生き様は？ まさに天衣無縫、明朗快活。勝手に「豪快菩薩」と呼んでました、すみません。音楽に関しては私なんぞが語るなんて十万年早い！ ……え？ 具体的なエピソード？ もったいないから教えたらへん（笑）。

※12 DAW 音楽制作ソフトウェア。音源や楽器の音、ミックスした音などをパソコンだけで完結させる。いまどきなサウンド制作ソフトの総称。

EGG MUSICで STGサウンドを 手に入れよう!

あの曲が今すぐ聴きたい! 持ち歩きたい! あなたの
願望をかなえる、ゲーム音楽が集まった、魅惑のダ
ウンロード配信サイト!

Text=hally(EGG MUSIC)

EGG MUSIC スタッフのオススメ!

8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、良質なシュー
ティング・サウンドもたくさんあります。しかもその大半は、ほか
では購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!



ガブリン・サウンドの 真骨頂!

【 重装機兵レイノス オリジナル・サウンドトラック 】

■ファイル形式 MP3 ■EGG MUSIC
■アルバム発売 2007年2月6日
(ゲーム発売 1990年3月16日)
■価格 各曲157円(税込) /
アルバム全11曲 1575円(税込)

メサイヤ作品の充実ぶりは、EGG MUSIC最大の特色。中でも特に人気が高
いのが、『重装機兵』シリーズ第一作にして最高傑作との呼び声も高い『レイ
ノス』(メガドライブ)だ。低音を効かせたイキのいい、しかしダークでソリ
ッドな音世界は、伝説のサウンドチーム「ガブリン・サウンド」の手によるも
の。ファンキーさと深遠さが矛盾なく両立する、世界観に裏打ちされた構成
美に震撼せよ。



同人と侮るなかれ

【 超連射 68K オリジナルサウンドトラック COMPLETE EDITION 】

■ファイル形式 MP3 ■EGG MUSIC
■アルバム発売 2006年7月14日
(CD発売 2003年8月15日)
■価格 各曲105円(税込) /
アルバム全40曲 2100円(税込)

「シューティングゲーム美術館」でもご紹介している『超連射68K』(X68000)
は、サウンド面でも評価が高い逸品だ。本アルバムにはキャッチーでありな
がらも一筋縄ではいかないFM音源サウンドを、作曲者自身によるこだわ
りのリマスタリングで収録。さらに公認パロディ版『チョビ連射』のサウンド
トラックも網羅し、アレンジ/リメイク曲もふんだんに盛り込んだボリュー
ムたっぷりの内容だ。



<http://amusement-center.com/project/emusic/>

音楽データ ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」
で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして
「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセ
ンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用
するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。

2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検
索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能! 1曲
ずつでも購入できるが、サントラ全曲をまるご
と買うと必ず割安になるのでお得。ログインし
て欲しい商品をカートに入れよう。

3◎決済

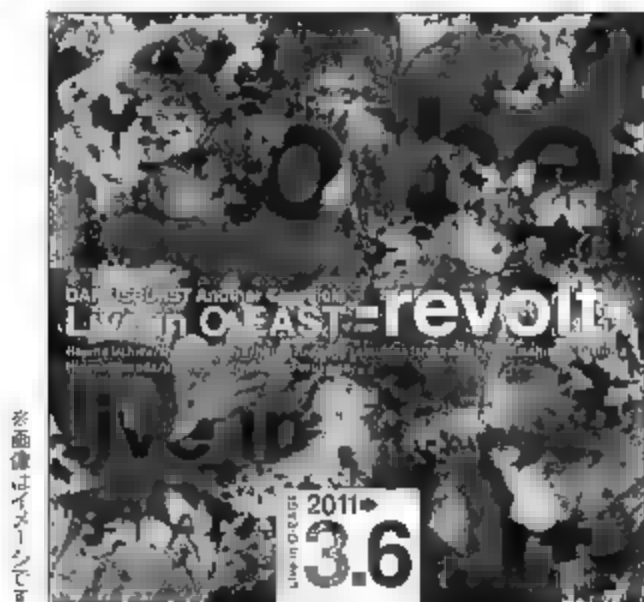
商品を決めてカートの中身を確認したら決済
画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。ク
レジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使
って課金するか。支払い方法を選択し、手続き
が完了したら、購入完了だ。

4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部か
ら「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の
【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一
覧になって表示される。ここでダウンロードを
する。PCを買い換えたときや、音楽データを消
してしまったときでも「マイページ」にログイン
さえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度で
もダウンロ ードできるので、安心だ。



DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE LIVE IN O-EAST -revolt-



■音楽CD ■2011年10月3日
■通常版 3,500円(税込) / 特典DVD付き限定版 3,990円(税込)
※オンラインショッピングサイト「エビテン」<http://ebten.jp/> 専売。
※予約受付中
TAITO CORPORATION 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED
© 2011 ENTERBRAIN, INC.

3月6日に渋谷 O-EAST で開催された『ダライアスバースト アナザークロニクル』ZUNTATAライブのCD化が、10月31日に決定した。本誌56ページ『ダライアスバースト アナザークロニクル』インタビュー記事で針谷プロデュサが語っていた「3月にできたライブ」とは、まさにこのことである。これらの商品はオンラインショッピングサイト「エビテン」<http://ebten.jp/> 専売なので、購入希望の方は同サイトにアクセスしよう。ライブ映像が楽しめるDVDは、初回限定版でのみ入手可能。この機会を逃すな!

【収録曲】

1. Good-bye my earth -Live version with Remi-
 2. The world of spirit -Live version with Remi-
 3. DBAC MIX (1. オチツイタキモチ ~ 2. Baptize Silver Hawk ~ 3. Abyssal Holic ~ 4. 翼々ト敵ヲ撃破 ~ 5. Abyssal Dependence)
 4. DARIUS Classics (1. COIN ~ 2. CHAOS ~ 3. Say Papa ~ 4. Visionnerz + 5. Self ~ 6. G Zero + 7. Adam ~ 8. Fake ~ 9. A Flashing Dual Hawk ~ 10. Boss?)
 5. 組曲 光導 第一曲 鉄の化石 -Live version-
 6. 組曲 光導 第二曲 稲妻と剣 -Live version-
 7. 組曲 光導 第五曲 暴君 -Live version-
 8. ENCORE1 : Hello 31337 -Live version-
 9. ENCORE2 組曲 光導 第六曲 導き -Live version-
- ※本製品には『ダライアスバースト アナザークロニクル』開発者トウグンヨウは含まれません。



海外のゲーム評論本が、
日本に上陸!



死ぬまでにやりたい ゲーム1001 編:トニー・モット

■古綴 B5変形 ■960ページ ■ポニーデンタル
■2011年9月10日 ■7,140円(税込)

海外のゲーム誌「EDGE」の編集長であるトニー・モット氏の編書「1001 Video Games You Must Play Before You Die」の日本語版が、まさかの登場。全世界で発売されたゲームの中から、ゲームの歴史を変えたエポックメイキングな作品や、隠れた名作、そして話題となった超大作に至るまで、960ページにわたって語り尽くす大ボリュームの内容となっている。ゲームの批評に加えて、スクリーンショットも多数掲載されており、世界中の名作ゲームを俯瞰できる資料として活用したい本だ。



100万部ファミコン専門誌
「ファミマガ」の実録秘話!!



超実録裏話ファミマガ

創刊26年目に明かされる制作秘話集
著:山本直人

■古綴 A5判 ■128ページ ■徳間書店
■2011年7月14日 ■1,260円(税込)

80年代半ば、ファミコンの登場とともに生まれたファミコン専門誌「ファミマガ」こと「ファミリーコンピュータ Magazine」。その2代目編集長である山本直人氏が、アルバイトとして入社した創刊時から、編集長に至るまでの間に、同誌の編集を通じて体験し目にしてきた面白エピソードを軽快に語り明かしていく。当時の懐かしい誌面もカラーで多数掲載。誰もが夢中になった裏技コーナー「ウル技」と、誰もがだまされた「ウソ技」の真相とデータベースは必見!



OPERATION "RAYSTORM"

タイトーの名作シューティングゲーム『レイストーム』の自機「R-GRAY1」がプラモデルとして初の立体化。原型製作は、プラスチックキット「斑鳩」を手がけた伊世谷大士氏。R-GRAY1の最大の特徴であるロックオンレーザー発信部を完全再現している。ゲームの中ではステージ開始時などにアップで見ることができたR-GRAY1の勇姿を、今こそ目の前に飾ろう。

Text=山本悠作(編集部)

 1/144 SCALE PLASTIC KIT **R-GRAY1**

■プラスチックキット/全長 約160mm ■書屋 ■2011年12月発売予定 ■5040円(税込)
©TAITO CORPORATION 1996, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

©TAITO CORP 1996



『レイストーム』(プレイステーション版) ---PlayStation®Networkゲームアーカイブス配信中・890円(税込)
『レイストームHD』 ---PlayStation®Network配信中・1540円(税込) / Xbox LIVE アーケード配信中・1200MSポイント

斑鳩を作る 上級者向けキット 素組レポート!!



1/144 SCALE PLASTIC KIT

飛鉄塊 斑鳩[黒]

■プラスチックキット/全長 約155mm ■開梱
■2011年10月発売予定 ■5040円(税込) ©TREASURE2001,2008

Text=小川哲弥(専ファミリーハウス)

Chapter 01

理想

嗚呼、斑鳩が行く。その姿は、
生まれることなく、静かから
捨てられし世界を動かすもの。
それは、生きる息を待つ者の
意地にもならない。



360

斑鳩 IKARUGA

■Xbox LIVE アーケード ■レジャー ■2008年4月9日 ■800MSポイント



製作者の意気込み
幽応えのあるキット

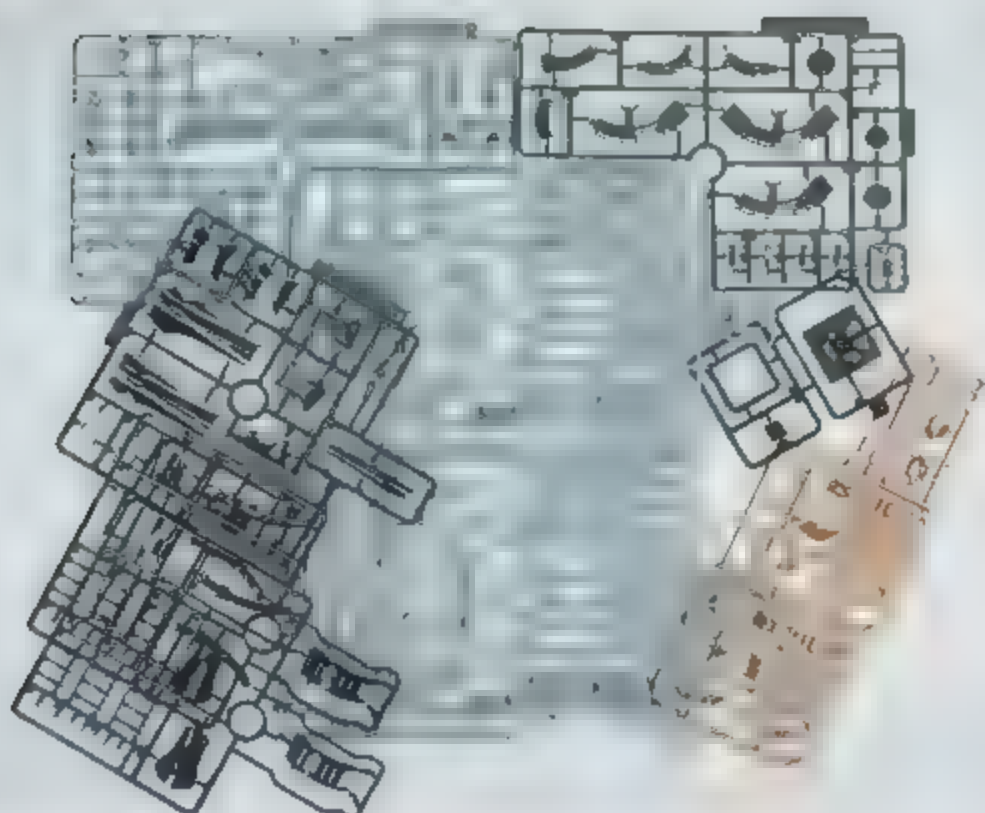
前号で紹介しました「1/144 SCALE PLASTIC KIT 飛鉄塊 斑鳩[白]」。「斑鳩」といえば「属性反転」、属性反転といえば「白と黒」となると、やっぱり「黒」も発売されるのですよ!! さて、前号では、キットのカッコイイ姿をピックアップしていましたが、今回は「黒」のサンプルキットを使って「素組する」とどうなるの? というレポートでいきましょう。

やはりパーツは多いです。さすがは、「上級者向けキット」と名付けられたことはありますが、パーツ数が多いから、接着剤を使うから「上級者向け」というわけではないことは、組み始めるとすぐにわかります。切り出しはめ込むという作業の中で、細かい部分にはピンセット

を使う必要があったり、2種類の接着剤の使い分けが必須であったりと、簡単に組み立てる、とは別ベクトルで設計されているのが理解できます。作業の工程で気になった部分は、写真とともに解説しておりますので、参考にしてみてください。

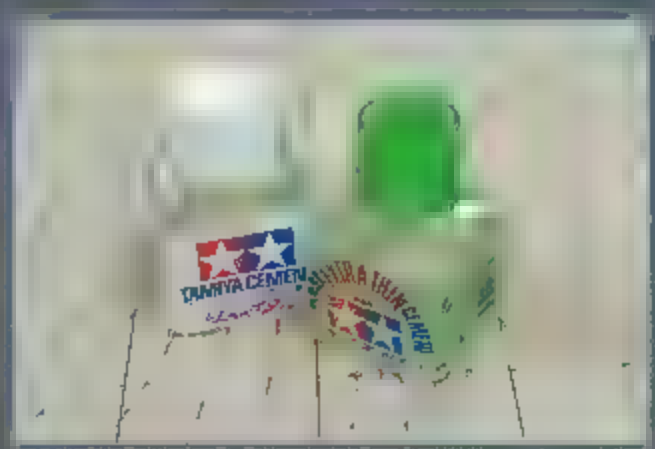
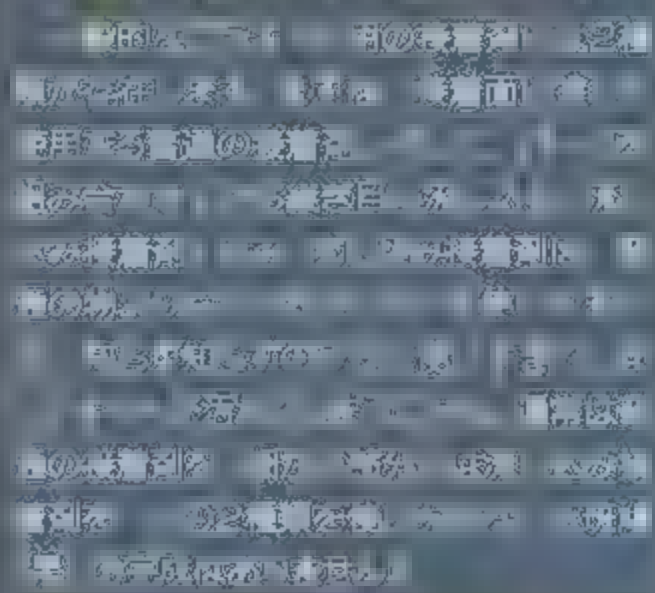
また、デカールは完成後にまとめてではなく、各所パーツが完成したら貼るというスタンスでいくのがいいかと思います。

苦労するだけの価値があるキットですよ。



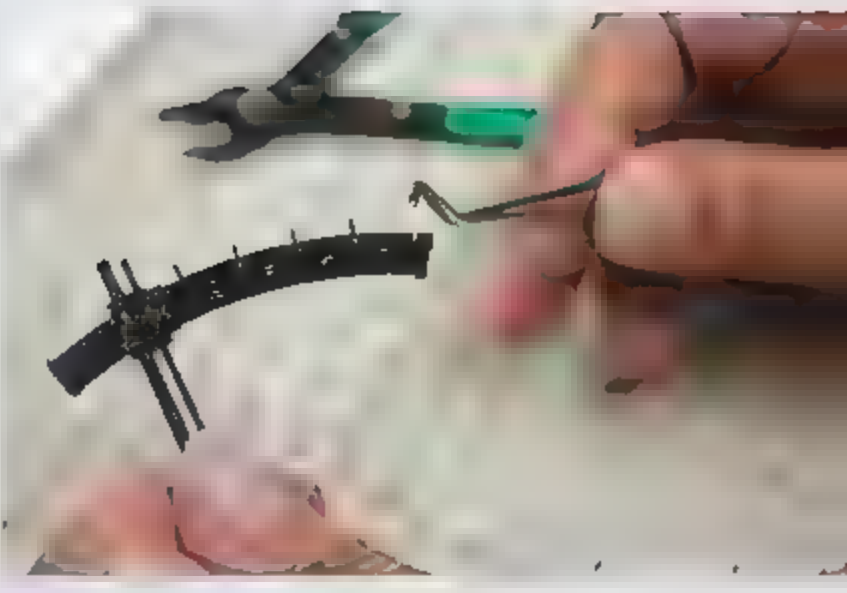
パーツ数は多いです。素組でも大変ですが、塗装を視野に入れるとするならば、マスキングを考慮して組み立ての順番を決める必要も出てきます。本当の上級者でもかなり幽応えのあるキットです

接着剤、 使い分けていますか？



× カ 公式完成見本

① このキットが「上級者向け」であることを表しているのが、このような細かいディテールを妥協せずにパーツ化したところでしょう。このようなパーツは、切り出しや表面処理が難しいのはもちろん、なくさないようきちんと管理する必要があります。また、接着剤の使い分けは必須です（コラム参照）



② 組み立てにも繊細さを求められることが多いです。力任せにパーツをはめ込むだけでは、壊してしまう可能性が高いでしょう。この写真のように入り組んだ部分のはめ込みにはじっくりと時間をかけていくほうがうまくいきます



③ 素組完成写真です。左上や左の、メーカー公式塗装済み+デカール済み完成写真と、見比べてみてください。このキットは、「つや」を出したほうが格好いいと思いますので、クリアを吹くとより良いでしょうかね

最後に、素組ではない雄姿を。キットのディテールの完成度は抜群で、「力の解放」の発射状態の再現や降着アーム展開のギミックも搭載されています。また、このキットのベースと「斑鳩【白】」のベースを組み合わせると最後の敵「産土神黄輝ノ塊」になります。その接続に使うパーツも同梱されています



メーカー公式完成見本





武装神姫に『グラディウス』のビックバイパー登場!?

ビックバイパーと少女……その融合した姿を見よ!!

武装神姫 ヴェルヴィエッタ
武装神姫 リルビエート



■彩色済みアクションフィギュア(一部組立て式)
■2011年10月27日 ■KONAMI
■各7875円(税込)
■武装パーツ各種 専用台座 取扱説明書
武装神姫コンテナを同梱
©Konami Digital Entertainment

Text=小川智弥(寿ファミリーハウス)

15年以上前になるのでしょうか「超音速のMS少女—明貴美加ファースト・イラストレーションズ」(*)が発売されました。“硬派”を気取っていた私の“心の糸”を断ち切ったこの本……今は擬人化が日常茶飯ですが、当時はまだ認知されてなかったのです。MSが女の子で何が悪い!

で、なんでこんなことを言っているのかというと、明貴美加さんが「武装神姫」のフィギュアのデザインを手がけたというのだから黙っていられなかったのです!「武装神姫」のフィギュアといえば、多彩なポージングが可能な素体を基本として、シリーズごとに人気イラストレ

ーターさんがデザインを仕上げる豪華な企画と、ジョイントの規格を共通にしたことによる高いカスタマイズ性(素体のバージョンによって対応できない部分もあり)で、高い人気を誇っています。明貴美加さんが担当したのは、ビックバイパー。青配色の『武装神姫 ヴェルヴィエッタ』と、ロードプリティッシュ……ではなく『グラディウスV』の2Pなどに登場した“赤いビックバイパー”の『武装神姫 リルビエート』。コレ、可愛すぎです。

※「超音速のMS少女—明貴美加ファースト・イラストレーションズ」モビルスーツが女の子として描かれたイラスト集。カワイイ女の子とメカとが絶妙なバランスで融合しており、それまであまり目立っていなかったMS少女というジャンルが認知されるきっかけとなった。



武装神姫

武装神姫のPSP新作の続編には
新たな5体の神姫が参戦!



「オトメデウスX」に登場したアーシングアルやストラーフは、このゲームがホームグラフィックです。

登場する神姫たちは、人気イラストレーターさん数名がデザインしています。お気に入りが見つかるはずです。



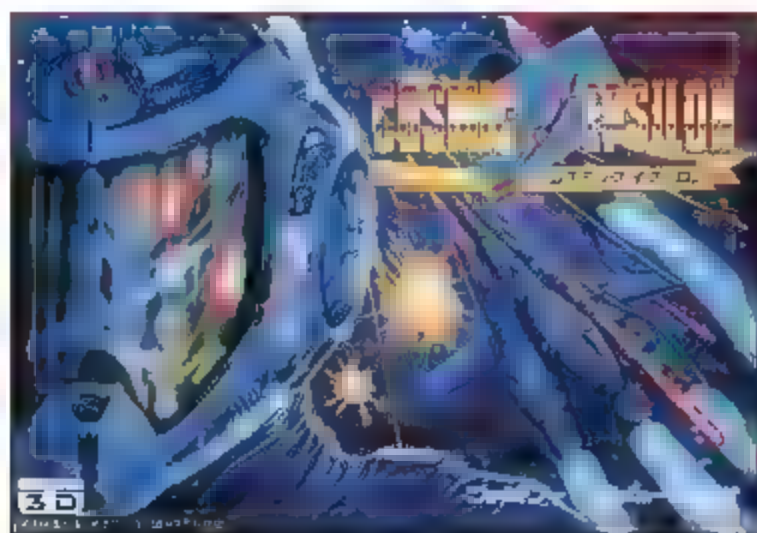
爽快な戦闘とデレデレが共存する
燃えて萌えるゲームをお試しあれ

「武装神姫」のPSP用新作ゲームが登場! プレイヤーは、感情を持つ全長15cmフィギュアロボ・神姫を育成・操作して3Dバトルでの勝利を目指すことが目的となりますが、登場する個性豊かな15体の神姫たちこそが最大のモチベーションと言っても過言ではありません。お気に入りの神姫とコミュニケーションをとって心を通わせ、更なる高み(いろんな意味で)を目指しましょう。また、フィギュア同様にカスタマイズも多彩で、ダウンロードコンテンツとして「ヴェルヴィエッタ」と「リルビエート」も配信予定(有料)。ちなみに、前作『武装神姫 バトルマスターズ』からデータが引き継げますよ。

武装神姫 BATTLE MASTERS Mk.2

■PSP ■3Dバトルアクション ■KONAMI ■2011年9月22日
■5800円(税込) ■CERO B(12才以上対象)
©Konami Digital Entertainment

PSP



■少ない3Dシステム対応ソフトのため、サイバ 3Dシステムの写真を載せてみた。写真のメガネをかけたときの飛び出し具合はなかなかのもの。あ、飛び出せメガネは別メーカーなのでお間違えなきよう。なお、3Dシステム対応のためか、動作しない外付けコントローラがあるようだ。

愛すべき ファミコン シューティング



3DSで裸眼立体視ができるようになった今こそ、あえてファミコン3Dシステムの出番だ！ 全力で紹介いきますよ！

——— 高橋孝太郎氏(ファミコン)

コスミックイブシロン

やりすぎくらいが
ちょうどいい

本作の自機は、通常弾とため撃ち弾とホーミング弾の3種類を撃ち分けることが可能だ。しかし、中ボスに対してため撃ちを使うくらいで、特に使い分けが必要というわけではない。肝心なのは、敵が放つ弾のほうだ。

敵が放つ弾は大きく分けて2種類ある。自機がいた辺りにぼんやりとしたスピードで放たれるタイプと、自機の移動先を先読みするかのようには飛んでくるタイプ。ぼんやりタイプはどのようにでもなる。問題なのは、先読みタイプの弾だ。便宜上、この弾を先読み弾と呼ぶが、先読み弾の先読みっぷりがファミコンレベルを超えているのだ。十字キーを押して放しにして逃げようとする、なんとなく先読み弾に当たってしまう。さらに手ごわいのは、この先読み弾がたまにしか発動しないこと。

「先読み弾が来た！」と思って、弾を食らわれないようにちよっぴりだけ動いたとする。と、先読み弾がまるでぼんやりタイプの弾のように飛んできて、裏をかかれたように食らってしまうのだ。

人間の心理を読むかのような、恐るべき先読み弾。しかし3Dシューティングには、数字の「8」を描くように自機を動かすと、敵弾が避けやすくなるというワザがある。私自身、別の3Dシューティングでよくお世話になってきたものだ。当然、このゲームでも使ってみた。しかし、いやらしいことに弾の速度がちよっと上がるのだ。先読み弾を放つ敵と自機が離れれば離れるほど、先読み弾の弾道が鋭くなるんだーこれが。

実際には弾の速度は上がっていないのかもしれないよ。ただ、瞬間的に「コイツはやばい」と感じるものってあるじゃない。先読み弾はまさにそれ。逃げる暇もなくサクッとやられてしまう恐怖の一撃。

ただ、それがいい。やっぱり、シューティングゲームはとんがってなんぼだと思うのだ。ありきたりの敵がありきたりの演出でありきたりの攻撃をしてきても、感じるものは何もない。プレイヤーの心に弾を撃ち込んでくるようなゲームこそが、何度も挑戦してしまう至高の一品になりうるのだと信じている。できることが限られているファミコンは、やりすぎくらいがちょうどいい。

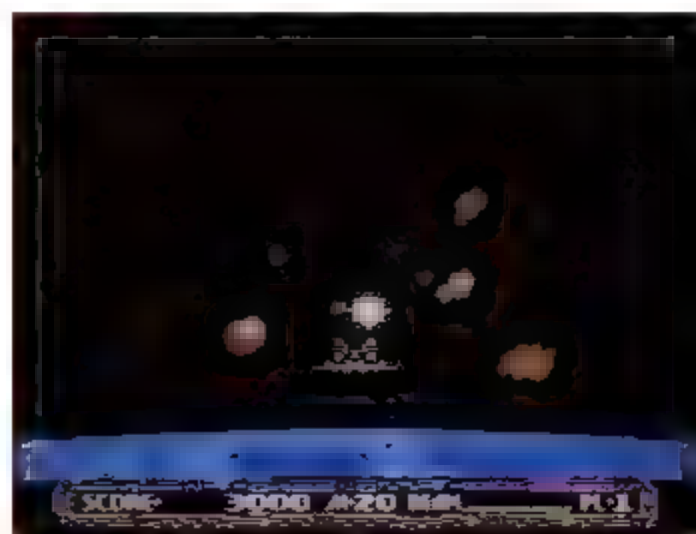
一粒で三度おいしい

本作で見えてほしいのがステージ7。何も無い真っ暗な空間の眼下に、平面状の構造物が勢いよく画面奥から現れては消えていく。これがスピード感たっぷりなのだ。練られた構造物の配置に酔いしれてしまう。

時には敵が構造物に隠れていることもある。敵自体はステージ7以前とほとんど変わらない。しかし、構造物に隠れることで見えづらくなり、手ごわい敵へと変化しているのだ。結果的に難易度は高くなっているが、スピード感あふれるステージのため、何度も挑戦したくなってしまう。



ステージ7。何も無い空間に狭い平板が設置されて、高速感あふれるステージになっている。最高だ



隕石ステージ。びゅんびゅん飛んでくる隕石を避けつつ敵を撃つ。宇宙空間で戦ってる感じがたまらない

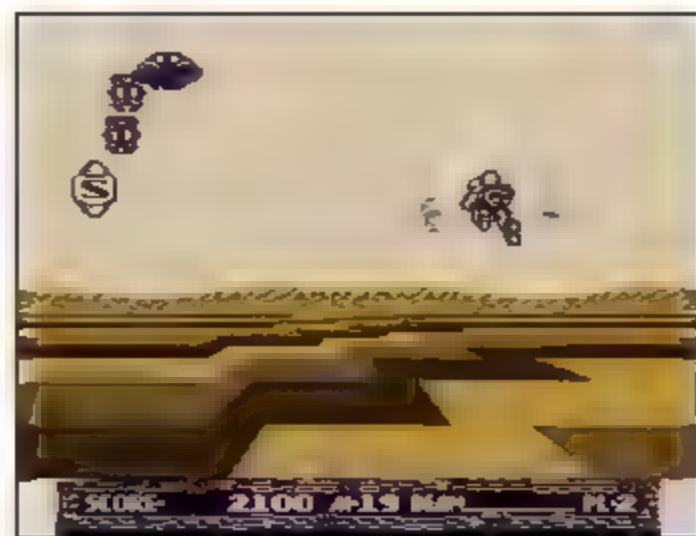
「ステージ7って、ずいぶん先で、たどり着くのがきつついなあ」と思う人もいるだろう。ただ、先読み弾をくぐり抜けてきた人なら大丈夫だ。実は本作、残機がほとんど増えないが、ここまでやり続けている人ならば、ノーマスクリアできるところまで上達していることだろう。ありていに言えば、ステージ7なんてあつという間に到達してしまうはずだ。それでもどーしても苦手なんだよなあ、カセットを投げちまいそうだよ……という短気な方のために、欄外にお得な裏コマンドを3つ記載しておいた。実はこれが「一粒で三度おいしい」の二度目なので、おいしい味わってほしい。

ファミコンの枠を超えて

毎ステージちよつとしびれてしまったのが、ステージクリア時の演出。実際にしびれてほしいので詳しくは書かないが、うおおお変形かつこええと叫びたくなるような演出や、頭の中で？マークが飛び交うものの次のステージでその疑問が解決する鮮やかな演出が実にいいんだ。ゲームの内容と演出が合致しているのもいい。こつそり人工音声なんかも入ってるのもたまらない。

演出といえば、敵の作り込みがやたらと細かいのも本作の特徴だ。ゴテゴテしたのをやたらにくつつけたやつとか、ザコのくせにピカピカな装飾をしてるやつとかね。3Dシステムでの見栄えをよくするためなんだろうけれども、ラストスクロールでスクロールが滑らかだったりと、演出全般に気合が入っているのは見ていて嬉しい。

普通のシューターならば「容量が少ないファミコンなのにここまでやってるんだ」と純粋に感心してしまふ出来だと思う。私のようなファミコンマニアだと、本作を隅々までなめるように遊び倒し、うんちくと



アイテムを落とす敵。コイツを一撃で沈められるか否かで、私はその日の体調をはかっている(ウソ)

して語りたくなる出来なのだ。おいしさの三度目は、本作の制作スタッフにある。本作のスタッフは、これまたファミコンの3Dシューティングの「テトラスター」というゲームにもかかわっているのだ。本作を気に入ったら、「テトラスター」もきつと気に入るはずだ。ちなみに、私は両方とも気に入りましたとも！

最後にアスミック・エースエンタテインメントさん！ 3DSでも「コスミックイブシロン」を遊びたいです。電飾めいたピカピカの敵を再登場させたり、あえてファミコン版の人工音声のままでしゃべっているのを聞きてええ！

知ってるとおもしろい裏技集

①ゲームオーバー時、スタートボタンとセレクトボタン同時押しでコンティニュー。②タイトル画面でIコン十字キーのA/Bボタンを押したまま右左右下上上でステージセレクト。③タイトル画面でIコン十字キーを上下左右と押し、Aを押してから下上左右と押し。最後にBボタンを押すと、裏面が選択可能。



このゲームはシューティングのカテゴリーに入るのか？ 入るんだよ。それが、プレイすればこのシュート感が伝わるはずだ。

アストロロボ SASA

運動三法則をコントロールし、 閉鎖系の中を飛び回れ！

少しだけ物理の話をしよう。

静止状態の物体は、ほかから力を加えられない限り静止し続ける。同様に運動している物体もほかの力が働かない限り等速直線運動を続ける。これは慣性の法則と呼ばれる運動の第一法則だ。

一定の条件下だが、物体に力が作用すると、その力が働く方向に加速

度が生じる。これがニュートンの法則、運動の第二法則。

そして作用反作用の法則。力は相互に働くもので、一方に力が働くと、他方にはベクトルが反対の同じ大きさの力が生じるというもの。これが運動の第三法則だ。

『アストロロボ SASA』はこれら運動の三法則に、波間に浮かぶ木の葉のように翻弄されるゲームだ。

自機は人型ロボットのササ。唯一の武器であるビーム砲を撃ったときに発生する反動で空を舞う独特の操作方法がこの作品のポイント。

数あるファミコンゲーム群の中でもこのゲームに出会った人は、プレイ初見で必ずこう思ったはずだ。「思いどおりに動かせないっ！」

ゲーム内容はファミコン黎明期ならではの究極的にシンプルなものだ。

固定画面の中をビーム砲の反動で飛び回り、画面中のエネルギーパックすべてを回収すればステージクリア。全16ステージをビーム砲の反動力で飛びまわるわけだが、まずは自機の操作でかなりのプレイヤーが挫折感を味わったことだろう。

十字キーでビーム砲の方向を決め、Aボタンで発射。その反動で自機は発射方向とは逆に弾かれる。これが

作用反作用の法則だ。

しかし地上では重力という大きな力が働いている。すなわちニュートンの法則が発動するのだ。下に向かってビーム砲を撃ち、空に舞い上がっても、自機は重力に引かれて加速度的に地面に落下してしまう。

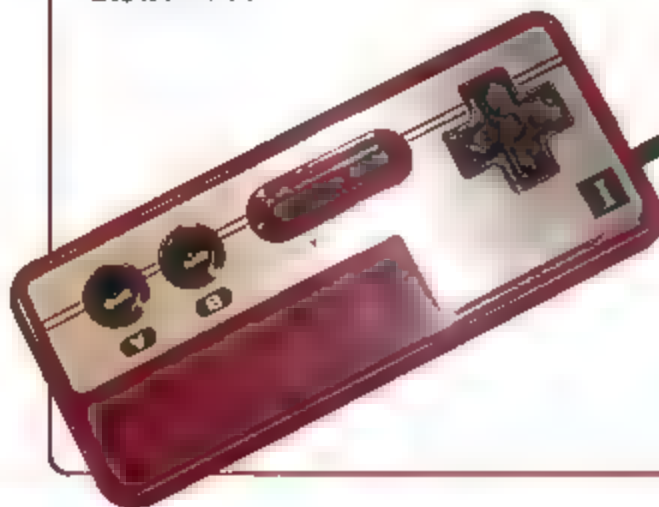
飛び続けるには武器を撃ち続ける必要がある。だがニュートンの法則は累積作用する。ビーム砲を連射すれば、逆ベクトルに働く力は加速度がさらに乗算されて爆発的な運動エネルギーが発生し、一瞬で画面端にまで吹き飛ばされる。

そして自機は慣性の法則で吹っ飛び続ける。止まるためには移動と逆方向にビーム砲を発射して移動速度を相殺しなければならぬ。

こんな過酷な環境下でも敵機は飛んでくる。撃たなければこちらが落とされる。敵機の動きを先読みし、自機の軌道を予測し、無駄弾を一切使わずに自機の姿勢を制御し、たった一発で確実に仕留める。そしてその一発の反動力で空間を移動してエネルギーパックを回収する。

このラジカルなシューティング感なんだ。ちゃんとシューティングしているじゃないか。見た目からは全く予見させないシビアなシューティング

誰もが一度は試した禁断の秘術。「コントロール逆さ持ち」……それは決して許されない攻略方法だった……



感がそこにはある。

操作に慣れてくると、カチツと音を立ててはまったように感じられる自機との一体感。『アストロロボ SASA』以上に自機を操作することが楽しくてたまらないというシューティングゲームはないだろう。

サッカー元フランス代表のジネディーヌ・ジダンの言葉だ。「いつまでも試合が終わらず、このままプレイしたいと思うときがある。ボールと一体になって、自由なフリーリングを楽しむのは最高だ」

自機との一体感を覚えると、いつまでもゲームが終わらず、ずっとプレイを続けたいと思う瞬間が訪れるはず。それが『アストロロボ SASA』というシューティングゲームだ。



撃たずにいられない ガンシューマニアの私設試射室 ガンシューティングレンジ GUN SHOOTING RANGE

今回の獲物 | 530(ゴミゼロ)エコシューター

Wii

■Wiiウェア ■任天堂 ■2009年11月24日 ■1000Wiiポイント
©2009 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

Text=高岡昌己(フリーライター)

奪われた空き缶を取り返すため ひとりのオッサンが立ち上がる!

缶飲料のパッケージに、以前は「空き缶はくずかごへ」と書かれていた。空き缶はゴミとしてしか見られていなかったためだ。しかし現在は、マークはそのままながらコピーは「空き缶はリサイクル」となり、ゴミ集積所に集められたスチール缶が資源として盗まれてしまう時代に、『530エコシューター』は、そんな空き缶とリサイクルの大切さを人類に教えてくれる作品だ(大げさ)。

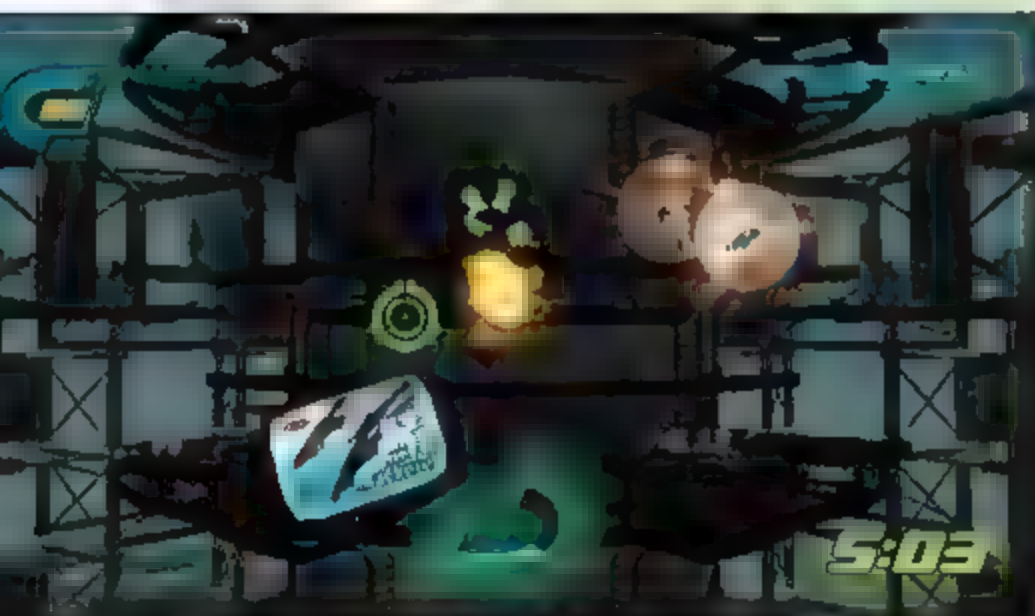
敵はカンカン星人という宇宙から飛来した謎の生物。彼らはなぜか空き缶を乗っ取り、人型や虫型などさまざまな形となって地球(主に空き缶再生工場)に生息している。そんなカンカン星人を倒すために立ち上がったのは、カンカン星人だらけになってしまった空き缶再生工場のオッサン。経営者か従業員かは不明だが、リサイクル資源である空き缶(と自分の収入?)を守るため、カンカン星人の駆除に立ち上がった。



獲得した得点によって難易度が変化し、ステージが進む。どんな缶があるのか確認しながらプレイするのも楽しい

と、設定はなかなかシュールだが、さすが『ファイアーエムブレム』シリーズなどで知られるインテリジェントシステムズが手掛けた作品らしく、オールドックスながらもツボを押さえた内容となっている。オッサン視点のFPSのようなのだが、彼はホバー機能搭載のひとり乗りマシンに搭乗しているため自動スクロールでステージを移動(撃つことだけに集中できる)。オッサンが使う武器はリサイクルキャノンという攻撃とチャージ機能が同居したもので、マシンガンのような連射も可能。しかし撃つためにはGE(エネルギー)が必要で、そのGEは空き缶を撃つことで発生する。空き缶を撃つ、チャージをする、そして自動で行われるスクロールという3つのタイミングを考えながらプレイしなければならない。

さらに空中で敵を倒すと高得点、ポインター(照準)を合わないと発見できないような隠しキャラクターも登場など、スコアアップを狙うための要素も存在。確かにステージは3つと少ないが、何度もプレイすることでそれらのテクニックを自在に使えるようになり、ステージの先を考えながらプレイできるようになる。やればやるほど自分の技術上昇が実感できるゲームらしいゲームだ。



エコな時代性とWiiザッパー(Wiiリモコン+メンチャクでもプレイ可能)の特徴を生かした意欲的なタイトルだ

ナンシーより緊急連絡！
逃走車輛を破壊せよ！

Special Criminal Investigation



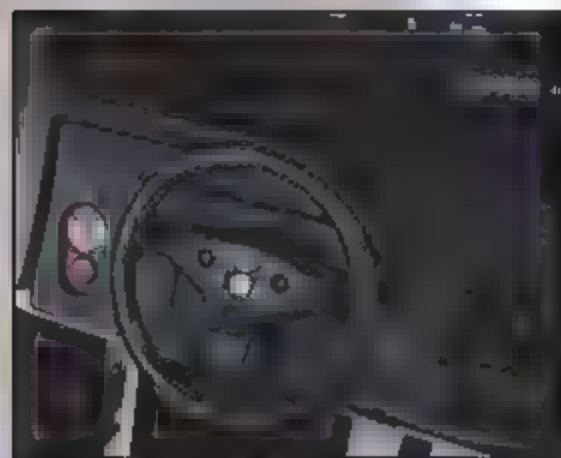
■アケト ■タイト ■1989年
TAITO CORP.1989



青春の アーケード シューティング

ステアリングを回せ！ トリガーボタンを連打しろ！「グレートだぜ！」は、僕たちの挨拶であり、合い言葉だった。
——兼井賢一（フリーライター）

シリーズのアイドル（だった）と評判の「ナンシーより連絡を受けたら、まずは逃走車輛の搜索だ。アメリ



ステアリングの左に配置されたボタンが車輛を急加速させてくれる「ターボスイッチ」。右が銃を発砲する「トリガーボタン」。操作はとても忙しい！

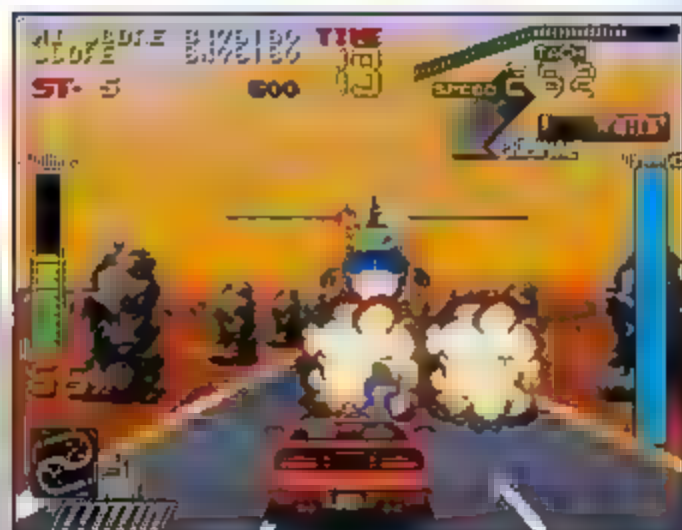
現在、アミューズメントセンターにて、絶賛稼働中の「チェイスH.Q.2」。この前作にあたるのが本作「Special Criminal Investigation」（通称「S.C.I.」）だ。うん？「それはレースゲームで、シューティングゲームじゃないだろう」って？ いや、本作はレースゲームをしながら、逃走車輛を（拳銃で）撃つて、（ロケットランチャーで）撃つて、（ショットガンで）撃ちまくる、非常にシューティングゲーム要素の強い作品なのだ。

対にケガはしないから！

逃走車輛をハチの巣にして 指名手配犯を逮捕せよ！

リカっぽい景色の中を走り回り順調にいけば残り時間が5〜10秒ほどで逃走車輛を発見できる。

「ナンシーより緊急連絡」は「チェイスH.Q.2」にまで受け継がれている名ゼリフ。刑事たちの明るい掛け合いも魅力のひとつだ



フスボスのヘリコプターはとにかく硬い。腕のスジがつり、親指が痺れても、ボタンは連打だ！

それだけに逃走車輛を走行不能にしたときの爽快感と安堵感は、ひとしおのものだ。現実に近い？ そうか、ならば現実にS.C.I.を再現するのも面白そうだ！

リアルに近い世界 だからカイクン！

移植・復刻

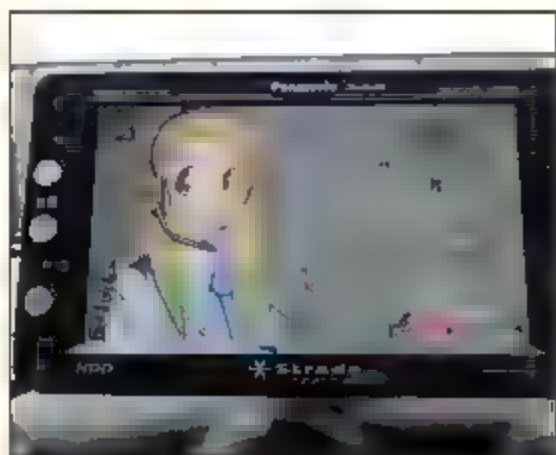
Wiiバーチャルコンソール「S.C.I.」（PCエンターテインメント版 配信中）
PS2「イタナリビッツ タイトルメモリーズ2 上巻」収録 発売中



通称はZ32。本作の発表時期から前期モデルと判断。ゲームでは輸出仕様だけど、残念ながら見つからなかった



公式にモデル車輛のコメントはない。前ページのゲーム画像と見比べて、判断してほしい



80年代に映像表示のできる通信機はないので、再現は不可能。ナンシーは「チェイスH.Q.2」の宣伝用ポスター版を採用した。夢を見たっていいじゃない!

S.C.I.に
なりきるための
投資額
計1,108,500円
+α

S.C.I.の捜査官になろう!

現実にS.C.I.の捜査官になるのは無理でも、形と心だけならなれるはず。はたして、かかる費用はどれくらいなのか?

S.C.I.の捜査官たるもの、まずは車がなくては話にならない。モデルとなった車輛は「日産フェアレディZ 300ZX ツインターボ2シーターTバールーフ前期モデル」。中古車価格はおよそ60万円。程度が悪ければ10万円台から入手できる。

スーパーターボ機能は、ナイトロオキシサイドで再現。ボタンひとつで30~50馬力アップだ。セッティング費用も含めて、およそ50万円。

銃は、本作に影響を与えたと思われ

れる映画「リールサル・ウェポン」にて、主人公の使っていた銃(ベレッタM92)と同じものだと思われる。エアソフトガンを三千円で購入。

ロケットランチャーは手に入らなかったからスーパースコープで代用だ。中古価格で千円だった。

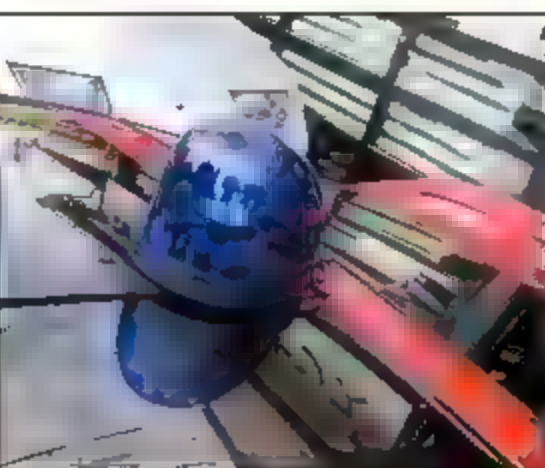
逃走車輛追跡時にともされるパトランプ。これは千五百円で購入。

通信機はカーナビにナンシーのイラストを貼り付けて気分を出した。道案内もしてくれるしね!



車輛と同様に、銃についても正式なコメントはない。ほかの銃だと思ふのなら、それを用意してくれ

最後は赤か青のジャケット。古着屋なら三千円ほどで購入できる。クオリティを求めれば際限がないので、ここで手を打とう。S.C.I.の捜査官を再現するのにかかった費用は……およそ百十八万五千五百円。相棒の費用はブライスレスだ!



不思議なことに追跡時のジャケットは青、犯人逮捕時は赤。好きなほうを選んでくれ。シャツの色はグレーだ

パソコン SHOOTING Magazine

撃てる! 避けられる!
シューティングしたくなるページ

Text=糸井賢一(フリーライター)

Illustration=波多野ユウスケ



第1回 スタートレーダー

PC-88 (PC-88)

■PC-8801/PC-9801 ■日本
■1989年3月 ■8700円
©1989 Nihon Falcom Corporation

MSX

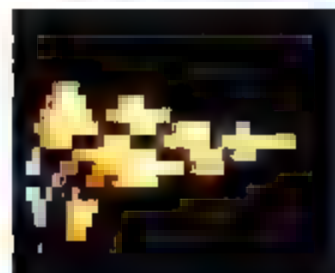
■X68000 ■プロセッサ: 三菱 μPD72430
■1992年2月20日 ■4800円
©1992 Nihon Falcom Corporation

格好いいスペースオペラを 目指した『スタートレーダー』

静かな前奏から、突如、始まる金管楽器をイメージしたファンファレのイントロ。そして力強く動的に始まるメロディ。ゲーム開始からわずか30秒で本作に引き込まれた、あの日の年、1989年。本作「スタートレーダー」は、このオーブニングだけで、スタッフのやりたいことを伝えてくれた。それは「格好いいスペースオペラがやりたい」だ。システムにファルコムお得意のアクションRPGではなくシューティングを選んだのは、もちろん新規ファンの獲得という目的もあったのだろうけど、本当のところは「格好いいスペースにはシューティングが似合う」からじゃないだろうか？

さあ、これから始まるシューティングパートは、スコアを競うゲームではない。主人公であるカインが挑む、物語の戦闘シーンだ。敵を一機残らず殲滅してもいいし、最低限しか倒さなくてもいい。キミの思い描くカインならばどうするだろう？

賛否はあると思うが、本作がシューティングゲームにおける意欲作だったのは、紛れもない事実だ。



FENRIL フェンリル

自機は星系軍の最新技術を盗んで作られたという小型宇宙船「フェンリル」。ゲームの発売から20年を経ているが、今、モデル化されても十分に通用するデザインだと思う。搭載されるCPUは、銀河一情報量の詰まったAI「アタリー」。ア●ラダーやK●T.Tが好きならば、たまらない存在だ。最強、最速、最新鋭と、絵に描いたようなヒーロー専用機だけど、ゲーム序盤は悲しいくらい貧弱なんだな!

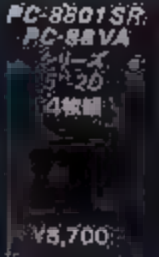


STAR

■MIDRIA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a landing strip for the goods of the traders.

■LULIA In the same manner as Midria flourished as a city of Commerce, Lulia has aspects of splendor as a planet of trade and commerce. There are a large number of private facilities and in no part of the planet, there are also numerous military facilities such as the military aircraft hangars.

■FENRIL Total Length 62.4m Fuselage length 34.8m Dry Weight 68 Tt
Fully Loaded Weight 112.6t Nuclear Engines 20
Thrust Ratio 6:1 Cargo Capacity 31 20t 1
80t Cargo Module 1 Optional
Crew 2 (Crew members)
Main CPU A-dari-80386



TRADER



豪華セット！ 当時から充実していた ファルコンの同梱特典

ファルコンのPCゲームと言えば同梱物が豪華なことで有名だが、本作の頃からゲーム本体のほかコミックやステッカー、マップなど、さまざまな同梱特典が付いており、パッケージを所有することの楽しさを演出していた。

救済措置？ 宇宙の運び屋に そんな甘いものはない！

時は宇宙時代。主人公のカインは合法、非法法を問わず、金額が見えれば何でも運ぶトレーダー（星間運び屋）だ。ヒロインのレフィと出会ったことがきっかけで星系の存亡にかかわる事件に巻き込まれ、銀河を駆け巡って敵機を落としまくる。

ある時は「人を捜す」ため、「星系警察の待ち構える星間行路に突入」。ある時は「刑務所から脱獄」し、追っ手である星系軍から逃げるため、「宇宙植物のうごめく秘密の星間行路に飛び込む」といった具合に、基本的にはアドベンチャーパートとシューティングパートが交互に訪れ、ゲ

ームは進行していく。

今より20年以上も前の作品なのだから、至れり尽くせりは期待しづらいけない。最初のステージから敵機の挙動に容赦はなく、死んでしまったらステージの最初からやり直し。特に武器の購入を間違えると、後半は泣きたくなるほど苦労することになる。だが手際よく最強装備を整えられるようになるのと一転、火力無双でシューティングパートが物足りなく感じるかも。そんなときこそ縛りプレイだ。そのためにさまざまな武器が用意されているのだから。

往年のゲームには「自分から楽しむために歩み寄る」姿勢が、何よりも求められるものなのです。

可能性の塊だった本作。 続編を作ってほしかった！

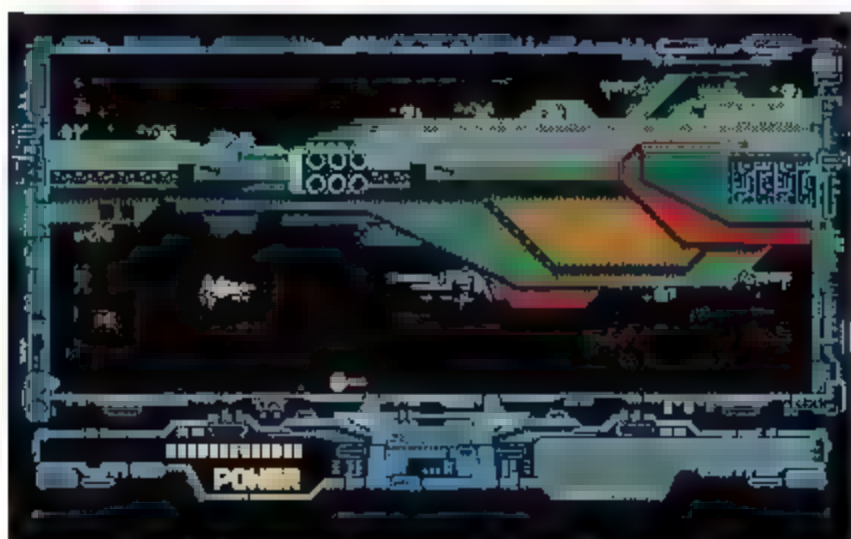
日本ファルコン初のシューティングゲーム。そして多くの要素を盛り込んだ意欲作。制作における苦労の多さは、尋常ではなかっただろう。僕は本作の続編を見たかった。得られたノウハウで、この意欲作がどのような発展を遂げるのか興味があった。一作で終わりにするには、本



選択肢の答え方でシナリオは変わる。レフィの願いを断るのもアリだ！



X68000版はアドベンチャーパートを廃し、シューティングゲームに特化した作品となった。移植というより、もうひとつの「スタートレーダー」だ



数画面に及ぶ大艦との戦闘。スプライト機能のないPC88で、よくここまで大きな敵機を動かしたものだ。I 夫の塊だ

作はあまりに光る箇所が多く、心に残ってしまった。発売から20年以上が経過していますが、いまだにそう思っています。

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『スタートレーダー』（PC-9801版）配信中／945円（税込）
Windows プロジェクトEGG『スタートレーダー』（X68000版）配信中／735円（税込）

「伝説を伝説たらしめるもの」

名機X68000の末期を飾った伝説の同人シューティング、と人は言う。ハードの限界を突き破り、アーケードシューティングに比肩する手応えと緊張感を見せつけたがゆえに、だ。ところが作者・ファミベのよっしん氏は今あえて「伝説」に待ったをかける。「当時の商業シューティングは、狂気一歩手前の真摯さで、考えに考え抜いて作られていたんです。それに比べれば『超連射』なんて遥かにいい加減な代物ですよ。『伝説』になるべきものは、ほかにいくらでも

作り手と受け手の想いは、

往々にして大きく違ふものだ。氏にしてみれば、作りたいものを作りたいうように作ったにすぎない。それを絶賛し「伝説」まで押し上げたのは、我々ブレイヤーなのだ。では何が我々を衝き動かしたのか？「ハードの限界」は、本作最大の見所だが、本質ではない。X68000の性能をよく知らなければ、君の眼には極めてオーソドックスな「弾幕直前世代シューティング」と映るだろう。そしてその力点は、「張り付き撃ち」「爽快感」「爆発」の三要素に凝縮されている。「張り付き撃ち」の必然性と

ゲームは、ほかにない。後世

のシューティングが忘れてしまつた、ゆえに誰にも到達できない一線が、まずここにある。『飛翔鮫』を原点とする東亜プラン流「張り付き撃ち」への飽くなき憧憬が、よつしん氏をこの境地に導いたのだ。もつとも「張り付き撃ち」は目的ではなく、手段である。目指すものは「爽快感」だ。本作は何にもまして「爽快感」を重視しており、敵の固さから効果音に至るすべてが「撃ち込みの爽快感」につながるよう配慮されている。また一方、その妨げになる夾雑物は慎重に排除されている（この

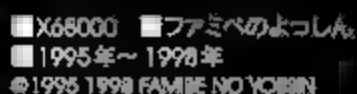
しろ反面教師としている面さ

えある)。撃ち込みの後に来るのは「破壊の爽快感」だ。コンセプト上これは最優先事項に掲げられており、ゆえに爆発表現もプログラムに負けず劣らず偏執的。わずかな種類の小さな手描きパターンを駆使し、絵的な派手さよりもむしろ爆煙や衝撃波の動きによって、ダイナミックな爆発風景を現出させている。

さあ、材料はそろった。「伝説」と呼ぶに相応しいかどうか、もう冷静な視点でジャッジできるはずだ。己がシューティングに求めるものを、己が魂に問いかけながら。

第三回 超連射68K

シューティングの機体に想いを馳せて、名作と呼ばれた所以を説く「シューティングゲーム美術館」。今回のテーマは、90年代に輝く国産PCの名機X68000に誕生した、伝説の同人シューティング、『超速射68K』！ 戦火を切り開く自機T-01Fの姿を眼に焼き付けよ！



Windows 98/NT 環境対応68k 作者サイトにて公開中
南岡 健児 氏 © 世間谷 ひとみ <http://www2.kky3web.ne.jp/~youngin/>



hally (VORC)

△▽

Illustration

冬野灰馬

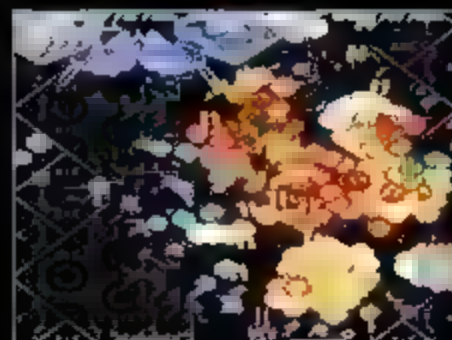
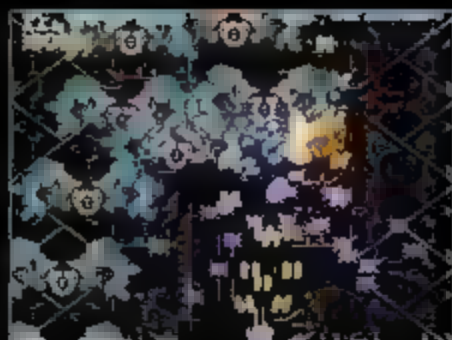
highma fuyuno

X68Kの金字塔的シューティングを取り上げることができ嬉しく思います。フリーのWindows移植版を作者様自ら公開されていますのでプレイしてイブストの再現度を確認してみるのも一興ですよ。



シューティングゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art



君のことがわからない
君のことがわかりたい

「電波」という言葉がある。本来科学用語としてとらえるものだが、近年ではオカルトめいた用途での意味合いが強くなっている。こちらのほうだと「脳に電波が送られてきて、思考や指示を強要される」という、一種の幻聴とも取れる現象だが、その「電波」の正体がかめめない以上、電波に侵された人間は一見して「狂っている」と見られてしまう。

前置きがやや長くなったが、「ラジルギ」シリーズとは言ってしまうと「電波」のシューティングと言って差し支えないだろう。本編とは関係なく飛び交うスパムメールに、意味深に挟まれるステージ間のアイキャッチ。それらに意味があるのかどうか、ひとつひとつ相手にし始めるとキリがない。本作を遊ぶことはそういった「電波」を山のように浴び、受け止めるか受け流すか迫られることである。

そして本作「ラジルギノアMASSIVE」はシリーズ最新作であり、言ってみれば「電波」の総大将のようなものだ。開幕からいきなり現れ、何度も対峙する謎のボスキャラに、無造作に飛び交うスパムメールはどこか毒されている。それらがハイデフ対応のワイド画面で、何のフィルタも通さず、説明もないままプレイヤーに直接流れ込む。当然理解できるわけがない。

ゲーム内容も特殊で、敵弾の大半が通常ショットで消せたり、ボムに該当する武器が容易に発動できるため、ほかのシューティングと比較して追い込まれることが少なく、延命率が非常に高い。つまり、プレイヤーは何かを理解する前に、ゲームプレイだけが順調に進行してしまうのだ。そういったハードルの低さが一秒でも多く本作のプレイ時間へとつながり、それだけ「電波」を繰り返し浴び続けることになる。

一見無意味に思える文字の羅列に何かを感じた時、それは「電波」を受信した合図なのだろう。本作はXbox LIVE ゲームオンデマンドという波に乗って、その電波をより拡大させようとしている。それを受け止めるか受け流すかはプレイヤー次第。そしてその「電波」の正体をつかもうと、今もなおコントローラを握り続ける筆者は、すでに電波に侵された人間のひとりなのかもしれない。

Text=ジストリアス(フリーライター)



ラジルギノア MASSIVE (ダウンロード版)

360

■Xbox LIVE ゲームオンデマンド
■発売 加賀クノイト 開発 マイルストーン ■2011年8月9日
■2000MS ポイント / 2940円(税込) ■CERO A (全年齢対象)
©2009,2010 MILESTONE INC./LUCKY CO.LTD. All Rights Reserved.



縦シューティングを持ち歩こう

PSP 縦持ち宣言

Text: 山本悠作 (編集)

子どもでも猿でも遊べる!?
ありそうでなかった不朽の名作

学生の頃。気づいた時には周囲の友人からシューティングの話題が激減していた。みんな大作RPGや野球・サッカーゲームばかり。

「シューティング遊ぼうよ、面白いよ?」と友人たちに声をかけても「だって難しいし」のひと言。

誰の家にもファミコンとシューティングが1〜2本あった時代とは明らかに変わっていた。難しいという意見もわかる。すでにその頃の難易度セレクト機能は、プレイヤーの上

達に合わせて難しさを上げるための機能でEASYモードなども気休め程度だったから。

そこで僕は「布教活動」を始めることにした。とにかくシューティングを遊んで、初心者でも楽しめそうなものがあれば、友人たちに薦めてまわるのである。

そんな折に出会ったのが「ストライカーズ1945Ⅱ」だ。敵弾の弾道も読みやすい。彩京お得意の高速弾が飛んできても、画面下でボムればしのげる。画面も1945年の兵器がロボットみたいに変形したり、見てるだけで飽きない。これはみんなに薦められる!

しかもプレイステーションとサターンへの移植も早くに決まり、もちろん買った。

購入して驚いた。難易度セレクトが7段階。一番簡単なモードでZOOMにすると、敵の弾が少ないわ遅いわボスは弱いわで、これなら初めてゲームに触れるような反射神経が未発達幼稚園児でも遊べるんじゃないか?

しかし惜しくも友人たちを本作で布教するに至らなかった。画面モードである。本作はモニタ縦置きモードが一番アーケードに忠実に遊べるのだが、家庭用テレビを普通に横置きした状態で遊ぶ家庭用モードの場合、画面が狭かったり、死角から敵弾を撃たれたり、アーケードでの軽快な遊び応えにはほど遠かったのだ。とはいえ、友人宅にゲームを持っておじゃまして「アーケードモードが楽しいんだよ」とおもむろにテレビを横倒ししようものなら何をし

やがると部屋から蹴り出されるだろう。

あれから数年。ゲームアーカイブスで、本作が配信された。

本作にはもともと、家庭用テレビを縦に置くわけにはいかない人のために、画面に縦置き時の映像を表示し、方向キーの向きを90度回転させることで縦シューティングを横シューティングのように遊ぶROTATE機能があった。この機能をPSP上で使えば、ちょうど方向キーがPSPを縦持ちして縦画面で遊ぶ具合になるのだ。

手のひらにあこがれの縦画面がある。これなら昔のように誰かの部屋に集まらなくても、PSPを持ち歩くだけで手軽にお薦めゲームを教えあげられそう。

ストライカーズ1945Ⅱ

PS

■プレイステーション
■彩京
■998年 0月22日
■5800円

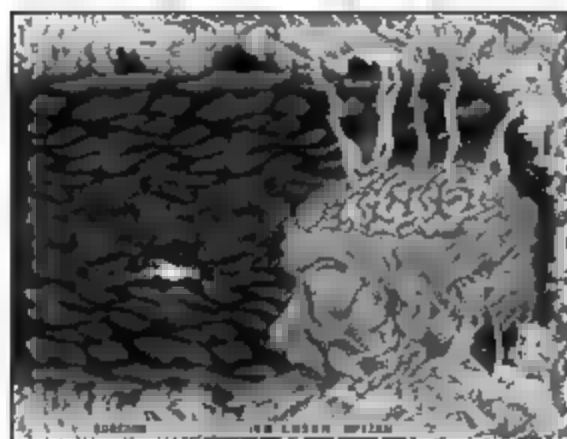
PSP

■PlayStation Storeゲームアーカイブス
■ガンホー オンライン エンターテインメント
■2010年8月0日 ■600円(税込)
PlayStation Storeゲームアーカイブス
配信中 600円(税込)

PS3

©X-nauts Psiky All rights reserved

シューティング・トーキング



アーケード『グラディウスII ゴーファアの野望』©Konami Digital Entertainment

僕たちの好きな小者

世界の運命を背負う壮大なシューティングを盛り上げるのは、でかい野心に押しつぶされて自滅してしまう小者たち。唯我独尊の支配者気分で操られ、ヤバい魔神を復活させたり、ノリノリで出てきたのにKYで見ちゃいけない場違いさ……そんなちっさい小者が大好きだ！

Text=多根清史(フリーライター)



アーケード『究極戦隊ダダンダーン』©Konami Digital Entertainment

『究極戦隊ダダンダーン』のハッピードロップーズ三人組。今にもドクロ型のメカに乗って自転車で逃げ出しそうな顔をしてるが、ダッカーやメカゴリラなどに乗って戦うぞ！

小者は時間を超えた日本の様式美だ！

「グラディウスII」の「ゴーファー」に「I am the strongest」(俺って一番強いもんね)と重々しく宣告されたとき、僕らの魂の根幹を揺さぶるグルーヴ——それは「小者」感だろう。イカしたメカを乗りこなそうが、敵陣深くに腕組みして待ち構えようが、ブークスと漏れ出る息で吹き飛ばす存在の軽さ。ああ愛しき小者たちよ、どうして君らはこうも「小せえー……」んでしようか。

たとえば「チョップリフター」で救出される人々は「小者」とは言わない。自分たちがヘリの助けを待つしかないという悟り、深く逃げまどう姿は武士道とさえ言えるもの。それに引き換え、壁のはがれる音も気づかずに開き直ったラスボスって……。

小者には小者の美学あり。「僕が考えた最強メカ」に技術の粋を注ぎこみ、奮闘むなしく主役に敗れ、スタコラサッサと逃げていく。そんな「ガンバード」の三人組は、アニメ文化が70年代に完成させた様式美を受け継ぐ小者カルチャーの守り手だ。タカビーな女頭領のルージュ、頭は切れるが女ボスにメロメロのエース、巨体の力自慢で関西弁をしゃべるクロード。なぜか初めて会った気がしない、心の故郷になる安心の小者！

タイム(時間)を乗り越えてボカン(爆発的に)する三悪は、続編の「ガンバードII」でも健在。

前作は兵器メーカーの重役たちでこちらは空賊団に所属する違いはあっても、顔形も声も瓜二つ。ついでに「グラディウス」のダッカーやモアイが出たりとシューティングと縁の深い格闘アクション「究極超人ダダンダーン」の三悪「ハッピード



アーケード『マジェスティック トウエルブ』©TARO CORP. 1990

宇宙から来たインベダー、真の目的は牛をさらうことだった！ わざわざ地球にやってきたスケールの大きさと狙いが釣り合っていない「マジェスティック・トウエルブ」のUFOにも小物感が漂う



『アルカノイド』時空から迷い込んできたらしいDOH。ボール以外の相手は苦手そう



往年の名作『ちやっくんぽっぷ』から、ちやっくんも出張

アーケード「メカブラスト」 TAITO CORP 989

ロップパズ」も彼らのそっくりさんであり、小者は歌舞伎にも肩を並べる伝統文化なのだ。

下克上を目指す小者もあれば、やんごとなき小者もあり。城の地下を逃げ回る「キング&バルーン」の王様は風船ごときに連れ去られて、そのまんま「Bye Bye」って軽っ！とはいえ戦いは部下の砲台任せ、救出されたら「Thank You!」とお言葉を賜る浮世離れは王の貴族かも。

「連れ去られる人」の系譜をさかのぼれば、しゃべる人を助ける「スピーク&レスキュー」。比較的新しいのは「マジエスティック・トゥエルブ」の宇宙人にさらわれる牛にたどり着く。つまり王様が拉致されたのは、臣民に代わってキャトルミューティーレ……小者と言ってスマンカット！



アーケード「ゼクセクス」 Konami Digital Entertainment

惑星イースクウェアに侵攻してイレーネ姫を手中におさめたクラウド・パッヘルベル王子。姫を身悶えさせるデモをスキップしていた僕ですが、今では王子の気持ちもわかります！

空気を読まずに小者感あふれる恐怖！

和を以て貴しとなす極東のシューティングでは、空気を讀まないことは罪。どんな過去の栄光があっても、たちまち小者墮ち！このワナにハマったのが「メガブラスト」に出張したボスたちだ。

伝染病で女性の大半を失った異星人に地球の女たちをさらわれ、主人公は奪われた自分の妻も助けるために出撃。というハードコアなSF設定なのに、なぜ「アルカノイド」のDOHが？肩身が狭そうな彼は宇宙っぽい香りがあるとして、『ちやっくんぽっぷ』はメタリックになっても荒廃した風景で浮き上がり、友情出演が悲しいことに。全身から吹き出す小者オーラをデモシーンに封



アーケード「怒首領蜂」 ©CAVE CO., LTD

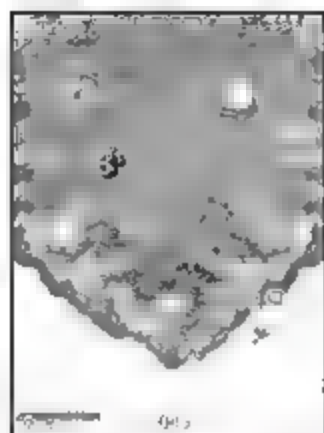
1周目…わしの軍隊を鍛えるためにわざと訓練させたんだもんね。2周目…計算が狂ってぶち切れる上司っていませんか？

じ込めなければ、名作の本編さえ小者感に飲まれてしまう……デビューを飾って20年、挑戦者を指しひとつでダウンさせた小者キング。俺の名はクラウド・パッヘルベル、「ゼクセクス」の王子だ！

惑星イースクウェアに侵攻してイレーネ姫を縛り上げてプレイヤーを喜ばせ、いや怒りに燃え上がらせた悪の帝王。「この私にはむかうとは愚かな」「後悔させてくれるわー」と大物感あふれるセリフの乱れ撃ち、挙げ句「私自らが出る」とビッグラウスな実力は「グラディウスⅡ」の開発チームが再集結しただけに、ゴーフアー系小者感の究極進化というにふさわしい。しかも、オカマっぽいと評判だった声が実はイレーネ姫と同じ！「風の谷のナウシカ」の島本須美さんだった衝撃！

そんな小者の総集編ビデオを見れば「ご苦労だった……といたいところだが」という例の大佐も、逆ギレ丸出しの「死ぬがよい」を引っ込めてくれるのではなからうか。小者は宇宙を救う！

シューティング・トーキング

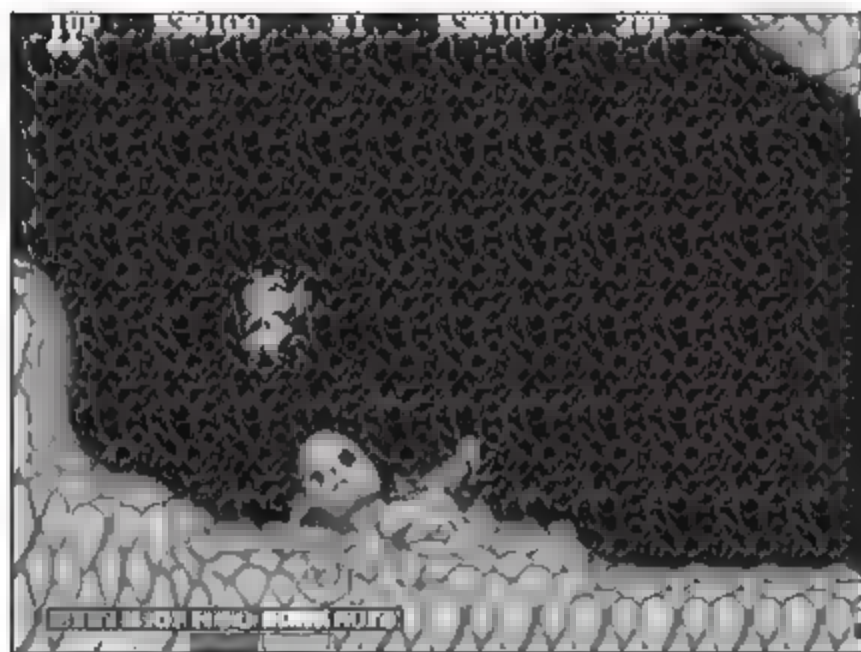


アーケード『パース』©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

たまに行くならこんなシューティングの旅

一泊二日の日帰りさえキツイときでも、名所旧跡や秘境に5分で往復（ゲームオーバーともいう）が直ちにできちゃうシューティングの旅。携帯ゲーム機があれば、温泉に浸かりながら腐〇を旅するクロスオーバーなツアーだって思いのまま！ デジタルな大自然を胸いっぱい吸い込んで、明日への活力としませんか。

Text=多根清史（フリーライター）



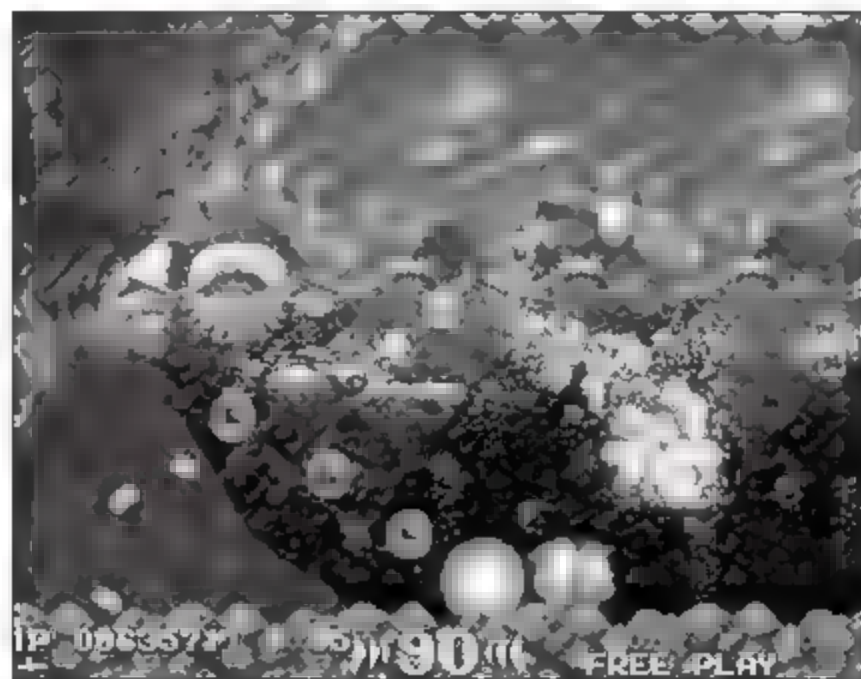
アーケード『サイドアーム』©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ボゾンに蹂躞された地球。海深く眠る遺跡には、世界を7日間は焼き尽くしそうなシロモノが——このまま寝かせておきましょう！ ザクやズゴックとか別の意味でアブない敵もいたり

シューティングでいい日旅立ち世界ツアー！

シューターと生まれし者は家にこもって命とドットの削りあいにも肩まで浸るのがあるべき姿。でも、ひと夏の経験値を稼ぎたい！ と悶えるチビッ子も、日焼けでブルズリたくない淑女もご安心あれ。シューティングとは世界がスクロールして月が割れるのも見える名所巡り、インドアにしてアウトドア！

思えば遠くステージへ来たものだと思えば楽しみたい人には「パース」がオススメ。カプコンシューティングがノリにノッてた頃だけに、背景も描きこまれて旅心をくすぐる。薄暗い都市から海の上へ出る優雅なツアー（レバー回しっ放し）、



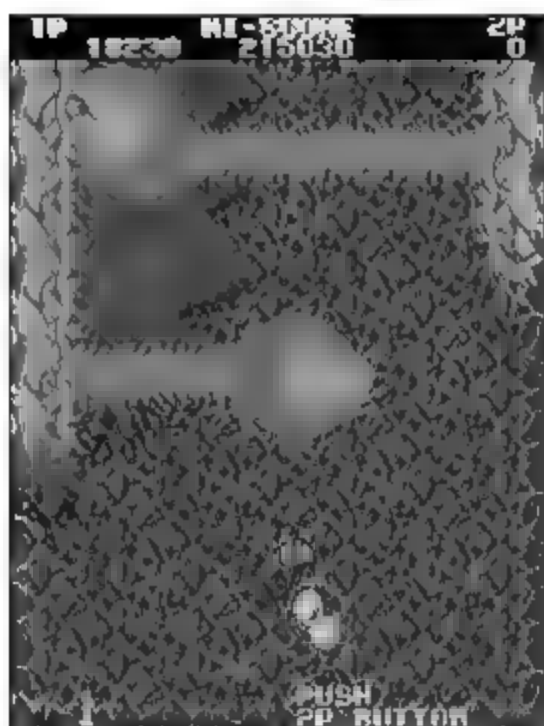
アーケード『海底大戦争』©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

広い海に潜りっ放しの「海底大戦争」。スタッフ的に「メタルスラッグ」の原型でもあり、豪華客船クルーズどころじゃない海の神秘が骨の髄まで堪能できますことよ

その先には……父さん、ラ〇ユタじゃなくて列車の走る空中都市は本当にあったんだ（城はないけど）！

とはいえ30面の耐久レースは肌が荒れるザマスと嘆くなら、「サイドアーム」の旅にご招待ですぞ。30数億年、幾度となく生物を絶滅させた「ボゾン」が宣戦布告し、地軸はねじ曲がり大陸のほとんども水没した廃墟ツアーとしやれこめば、地底湖には巨人な兵士の残骸が……人類が禁断の技術に手を出したかボゾンの手先か、（水でふやけて）腐ってやがる、早すぎたんだ！

さんさんと降りしきる夏の日差しはTPOを配慮してみれば、オール海の日の「海底大戦争」がマスト。絶好のヨット日和に漕ぎ出して、浅瀬から進水すると冷凍ビームで氷柱のトリコで、深く



巨大な虫軍団と戦う『ジェミニウイング』。でっかいパッ○ンフラワーは、虫どもと共生関係にあるかも？

アーケード『ジェミニウイング』 987 1 E テクモゲームス All rights reserved.

普段と違う空気を満喫するシューティング名所巡りだもの、バスの車窓をすぎる風景を愛でるだけじゃものたりない。ライオンに頭をがぶりされるハードな出会いが欲しい！ そんなスキマ風の吹く心を『ドラゴンスピリット』は満たしてくれては。ぬくもりを求めるツタに絡みつかれてもよし、ぐるぐる巻きに誘導して手なずけるもよし。ちよつとやさつとの刺激じゃハートに響かない？ なら『ジェミニウイング』が刻む大自然のビートはいかが。巨大な虫の軍団に支配された世界は緑に覆われ、環境を痛めつける人類も消えて大地も元気いっぱい。画面両サイドからツタが襲

大自然と戯れるシューティング

潜れば海底火山、日の目もなくてメラニンにも優しい。ゆつくりな潜水艦のスピードも、アイレムの緻密なドット芸を味わう遊覧船と思えばオツなもの。壁をよじ登る巨人に追いかけられるスリルもあり、背筋がゾットとする納涼海底まつりです。



西暦1910年から80年代へと時空を駆ける『タイムパイロット』。2001年にUFOが飛んでるのはいいんでしょうか

アーケード『タイムパイロット』 Konami Digital Entertainment

宇宙を目指すホリ○モンがお金を積んでも行けないところ、それは過去や未来に行ったり来たり時間旅行。その名もズバリの『タイムパイロット』でクラシックな複葉機の飛ぶ1910年、零戦のようなレシプロ機（にしては時代設定がおかしいのだけれど）が空を制する1940年、ヘリが黙示録を奏でてそうな1970年へと時をかける空戦タイムトラベルで歴史のお勉強を召しませ。同じく『1942』『1943』と年代を重ねてきたシリーズも『19XX』ではついに未来へ。それでいて大空の覇者はプロペラ機だったり、未

タイムトラベル！ 時をかけるシューター

いかかり、自機を丸呑みできる特大パッ○ンフラワーの大口がまつしぐらで、象にじゃれつかれて肋骨がポッキリいったムツゴロウさん気分です！



アーケード『バイオポイント』 SEGA
ポリゴンの空、ポリゴンの地面、ポリゴンの敵——に見えるが実はドット絵尽くし『バイオポイント』の旅。メタリックで王○っぽいモンスターも手描きの温かみがあって癒やされるぞ！

来なのに1910ってどこのパラレル時間軸？ いんな疑問を置き去りにしながら、滝の名所が逆スクロールして戦車が降ってくる時空の超越ぶり、艦橋が四足歩行メカになるわ、『1942』以来フル出場の亜也虎（改）がくだおれ太郎みたいに變形するわ、レトロフューチャーをたらふくのグルメ旅ですよ。
シューティング各駅停車の旅も上級者になると、時間はおろか次元さえも越えてピリオドの向こう側に。そう、『バイオポイント』の懐かしき場所、どこにもない風景へ。カクカクしたポリゴン風に見えて、実はオール手描きドット絵の職人芸が成し遂げた驚きの隠れ里。駅前に行くまでもなくゲーム機をスイッチオンすればたちまち乗れるデジタル鉄道、運転手も車掌も僕たちシューター！

シューティング・トーキング

STG最強キャラ決定戦 Round2

ごちゃごちゃ言わんと、誰が一番強いかわけたらエエんや！ 出会うはずがない強豪たちが、もしも作品の壁を超えて出会ってしまったら……？ そんな無茶なコンセプトの思考実験もまさかの第二ラウンド。天地を揺るがしゲームバランスを崩壊させかねないフェイタリティな無差別級マッチ、今ここにゴング！

Text=多根清史(フリーライター)

『チエルノブ』VS『暴れん坊天狗』 in ニューヨーク！

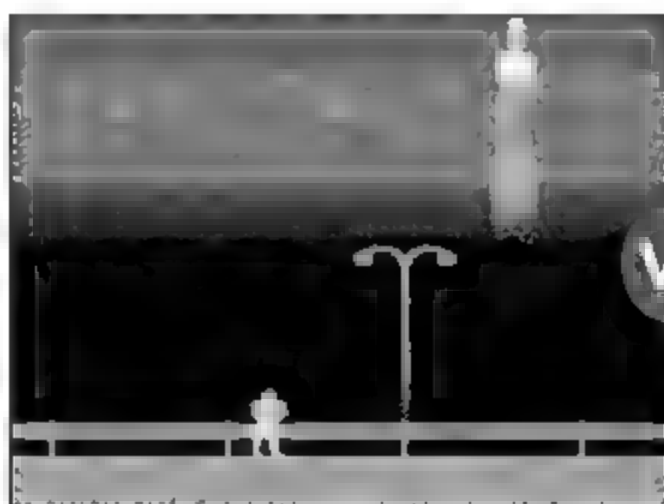
全宇宙にあまねく散らばる30兆もの(推定)シューティング。その頂点に君臨するイスに座る権利をかけた死闘は最果ての時空で繰り広げられている……。

そんなわけで本誌Vol.1「STG最強キャラ決定戦」の第二ラウンドがレディ・ゴー!! まさか続きが書かせてもらえるとは、筆者もビックリですよ。

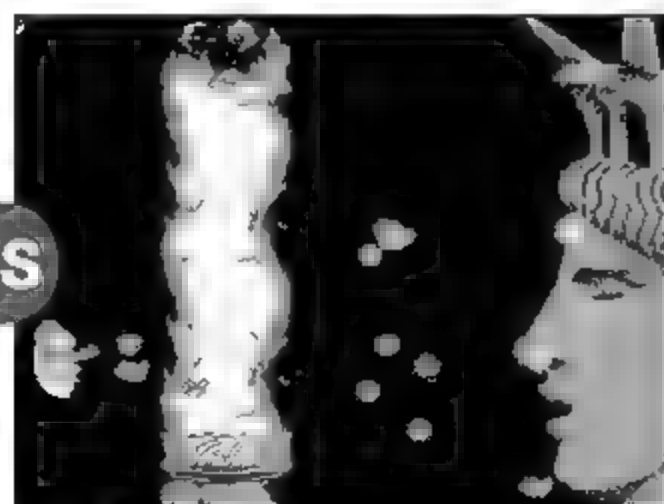
ただ圧倒的な力を求めるものは技に足をすくわれ、テクニシャンは策士策におぼれる。実数と虚数、力と技が織り成すシューティング時空で、今日も今日とて強者二人がすれ違った。それは福○さんがニューヨークへ行きたいかーと叫んだ夢の国、アメリカはマンハッタンでの出来事。

「あれから23年。ヘリに撃たれた時は死ぬかと思っただけ」

早朝の公園、ジョギングする人々に混じって後ろ向きに走るチエルノブ。「トリオ・ザ・パンチ」のステージボスだった「ファイターズヒストリー」溝口危機一髪IIに出演したりと不死に定評あるその男が犬を



アーケード『チエルノブ』©PAON CORPORATION



ファミコン『暴れん坊天狗』©トライエム/メルダック ※絶版

戦う人間発案所! メガドライブ版は設定が変わってしまったが、後ろ走りなら誰に負けないぜ

宇宙人に侵略されたアメリカを救いに来た正義の天狗。ニューヨークをキレイにお掃除!

足場にジャンプしながら見たのは、空に浮かぶ「暴れん坊天狗」の生首だった。

コインフレックのようにビルをバリバリと壊す天狗を、チエルノブは光子力光線で牽制。しかし高度を上げた天狗に射程外に逃げられ、す

かさず赤城山ミサイルを撃とうとするが、逃げ遅れた人々を巻き添えにできない。円高コインを取ると日本人の悲鳴が聞こえた気がしたが、威力だけなら最強という重力分銅を投擲! でも連射が効かなくてやつぱ外れた。

だが、天狗も遠方に見えるビルを見てピクッと動きが止まる。少し触れた程度で体力がごっそり持っていける良のトラウマである。お互い決定打を出せずに市街を瓦礫に変えまくり、それでいて一般人を天狗が喰う、いや救うために死傷者がひとりも出ない奇妙な膠着が続く。

じりじりと焦りの色を濃くする両者。そんな時、二人はあるものを同時に目にし、まるで百年の友のごとく頷き合う。

「や、やめろーッ」

オ○マ大統領の叫びも虚しく、二人が満足しきった顔で行方をくらました跡には破壊され尽くした自由の女神が……敗者、アメリカ!

思いがけない展開を迎えた(この2キャラを時節柄よく出せた能的に)Round2だったが、最強を決めるバトルはまだ続く。本誌の次号Vol.411、驚愕のRound3を心して待て!

素晴らしき シューティングの 世界観。

◎ 今回のテーマ ◎

飛ぶ動力

～人力からスチームまで～

Text- 卯月鮎 (フリーライター)

ダ・ヴィンチ、発進!

さかのばれば「グラディウス」の原点とも言える「スクランブル」には燃料ゲージがあったが、いつの間にか燃料を気にしながらプレイするシューティングは珍しくなってしまうたようだ。といつても、世界観的には動力や燃料を何にするかは非常に重要。魔力? 蒸気機関? ジェットエンジン? シューティングを自作しようと思っている人は、まずそのあたりから考え始めるのもいいかもしれない。

さて、調べてみると、現実世界の航空史は動力の変遷の歴史でもあるようだ。最初はもちろん人力。ルネサンスの天才、レオナルド・ダ・ヴィンチは、4人の人間が操作する空気スクリー、人力で羽ばたくオー

ニソプターなど、いくつかの飛行機をスケッチした。これらは空想上の話かと思いきや、助手がダ・ヴィンチの目を盗んで約20mの翼型飛行機を装着し実験し負傷、という逸話もあり、かなり本気度は高かったと思われる。さらに言えば、扇形に銃身を並べたいわゆるマシンガンを構想したのもダ・ヴィンチ。飛行機に連射装置。敵もいない大空で、ひとりでシューティングをしようとしていたに違いない。

そんなダ・ヴィンチの時代から約300年後。次は浮力を使った気球が主流になる。初期の気球は、強風にあおられたり、炎上したりと空中での事故が絶えなかったが、地上に降りてきてからも危険がいっぱい。農民たちに「天から怪物が降ってきた」と、布を切り裂かれたエピソードが残っている。空の敵にも地上の

敵にも要注意なのはゲームと同じか。1783年にはフランスのモンゴルフィエ兄弟が熱気球での初有人飛行に成功。そのすぐ10日後、今度はフランス科学院のジャック・シャルルが水素を使った有人飛行を成し遂げている。ちよつと萌える話としては、気球はヨーロッパでブームとなり、なんとプロの気球乗りの女性も存在したという。残念ながら、女性初のプロ気球乗りで、ナポレオンのお気に入りだったブランシャール夫人は、1819年にパリで墜落死してしまつたが……。

蒸気機関が見せた夢

そして時代は蒸気機関へ。シューティングでもスチームパンク系はホット・ビィの『鋼鉄帝国』、ケイブの『プロギアの嵐』、SCEの『スカイガンナー』と名作ぞろいだが、決してifの世界というわけではない。蒸気機関車、蒸気船に次いで、実は蒸気飛行機も存在した。最初に空を飛んだのは、ライト兄弟のガソリンエンジン機ではなくロシアのモジャイスキーの蒸気飛行機だった……とロシアでは固く信じられているとか(実際には飛んだと思つた瞬間、大

破したようでもかなり微妙だが)。その後、ガソリンエンジン全盛になるも、1933年にアメリカのベスラー兄弟があえて蒸気機関を取りつけた飛行機を作った。こちらは映像を見たが、煙を吐き出しながらロマンたっぷりにはっきり飛んでいる。

今でこそスチームパンクは架空の世界に思えるが、少し分岐を間違っていたら飛行機も蒸気機関で飛んでいたかもしれない。コンピュータだつて、19世紀に制作された「階差機関」の後継機「解析機関」は蒸気で動く予定だった。アーケードの筐体に百円玉ではなく、石炭を放り込んでプレイする。そんな煙い未来があった……というのは無理があるか。



写真は「オナミの『スクランブル』(1981年)。当時としては新鮮な横スクロール式のシューティングだった。スクリュー中のタンクを破壊すると燃料ゲージが補充される。現在Xbox LIVEアーケードで配信中(400MSポイント)」

© Konami Digital Entertainment

参考文献

ドメー 1・ロレンツァ、エドアルド・ザノン、マリオ・タッディ 松井貴子訳『ダ・ヴィンチ 天才の仕事—発明スケッチ32枚を完全復元』二見書房
アレン・アンドル・ズ 河野健 訳『空飛ぶ機械に賭けた男たち 写真で見る航空の歴史』草思社
岡部いさく『クルマが先か? ヒコ キが先か? Mk IV』玄社

Free Play

シューティング 制作ソフトの 思い出

TOWNS

シューティングTOWNS

■FM-TOWNS ■アモルファス
■990年3月 ■12800円

中 学校の文化祭で、先輩がプログラムを
実演していたFM-TOWNSに魅せられ
て購入を決意。後に移植される『イメージファ
イト』『雷電伝説』などに先駆けて、最初に発
売された2Dシューティングソフトとは……。

Text= 白川嘘一郎(フリーライター)

ドット打ちに明け暮れた青春 思い出の自作シューティング

好きこのんでマイノリティになっ
たわけじゃない。富士通が1989
年に発売したパソコン、FM-TOWNSは、当時の僕にとっては自慢
の愛機だった。CD-ROMドライ
ブを日本で初めて標準装備し、OS
といえばまだMS-DOSが主流だ
った時代に、シングルタスクながら
マウスで直感的に操作できるGUI
(※1)を採用。アバターを作り、パ
ソコン通信を利用したバーチャル空
間の町でほかのユーザーとチャット
を楽しむ有料サービス『ハビタット』
など、あまりにも時代を先取りし
すぎたマシン。ダークグレーを基調に

グリーンをアクセントにしたデザイ
ンも都会的でオシャレに思えた。
色数・音源・スプライト機能など
に優れ、ゲームに強い(※2)と言
われつつも、間口が広いよういて
妙にマニアックだったこのTOWNS
らしいソフトウェアが、この『シ
ューティングTOWNS』だった。
後に『コンシューマーで発売される
『絵描き先生』シリーズや『シューティ
ングゲームツクール』のような、シ
ューティング自作用ツール。つまり、
自分でキャラクターや背景のドット
を打ち込み、当たり判定や動きのパ
ターンを設定して、簡単なシューテ
ィングゲームが完成するというもの。
もちろん、当時中学生だった僕に
ドット絵の知識も経験もあろうはず

がない。今のうちに、インターネッ
トでフリー素材が簡単に手に入るよ
うな時代でもない。そこで目を付け
たのが、手元にあったゲーム攻略本。
その画面写真を見つつ、キャラクタ
ーを1ドットずつ手作業で写し取っ
ていったのだ。確か夏休みだったと
思う。僕は朝から晩までひたすら一
心にドットを打ち続けた。

結果、自機はなぜか『ファイナル
ファンタジーIV』の吟遊詩人ギルバ
ート(歩行パターンのアニメーショ
ンつき)、悪魔から発射する音符で攻
撃する。敵機はオーソドックスにス
ライムから始まって、異様に硬くて
高速で画面外に消えていくが、倒す
とパワーアップアイテムを出すはぐ
れメタル、スライムが8体合体する
キングスライムなど……。試行
錯誤を繰り返しながら、ムダにギミ
ックを凝らした敵キャラ群。

背景マップは『ドラゴンクエスト』
のフィールド。ただしお城が地上砲
台として弾を吐いてくる(破壊後は、
廃墟の城のグラフィックに)。

ステージ最後に待ち構えるボスは、
ギルバートの恋人アンナの父である
賢者テラとの因縁対決。……ただし
勝負の方法はクイズ。キャラパター
ン変更を使って、画面上部に大きく

クイズの問題文を次々に表示し、3
択の解答のうち正解部分にのみダメ
ージ判定があり、間違った番号を撃
つと撃ち返し弾が飛んでくるという
仕掛け。パロディ満載のふざけた内
容ながら、それなりに良くできてい
たと思う。

繰り返すけれど、ネットで配布な
ど考えられなかった時代。完成した
ゲームは、フロッピーに保存して、
同じくTOWNSユーザーだった友
人の家で披露しただけに終わった。

将来的にゲーム業界にかかわるこ
とになるとは予想もしていなかった
あの頃、僕が初めて誰かに遊んでも
らうために作ったゲームは、シュー
ティングゲームだった。

今そのフロッピーはどこに行つた
かわからないけれど、僕にとって、
『コンピュータゲームにおいて大切な
もの』は、全部あそこに詰まってい
たような気がする。

※1 グラフィカル・ユーザー・インター
フェイス。今では当たり前のようになった
マウスやタッチによる視覚的・直感的操
作だが、この当時はまだパソコンといえ
ば、真っ黒な画面にキーボードで1文字
ずつコマンドを打ち込む、というような
光景が一般的だったのだ。

※2 マウスとパッドが本体付属で、キ
ーボードが別売という珍しい仕様も前
衛的だった(ちなみに富士通が誇る規
指シフトキーボードも選択可能)。本体
と同時に発売されたタイトルがセガの『ア
フターバーナ』の移植版。操作性や
処理速度の遅さなどプログラム面での
未熟さが目立ったが、グラフィックの質
そのものは非常に高かったという。



Illustration=渡多野ユウスケ

愛すべきファミコンシューティングのスクロールを語ろう

画 面の先に何があるのか。とにかく先を見たい。進みたいんだ！ そんなプレイヤーの欲望をかなえ、時に打ち砕くスクロールの話。

Text=恋バラ支部長(ファミプロ)

ファミコン世界へスクロール

ファミコンシューティング(ファミシュー)には、さまざまなタイプ

のスクロールがある。

で、やはりここは8方向にスクロール可能な「パンゲリングベイ」を真っ先に取り上げなければならぬだろう。

とにかく、世界が球体っぽくなっていたのが気持ちよかったんよ。それ以上はいけない世界の端があるファミシューもたまらんが、真っすぐ飛んでいくとまた元の場所に戻る「パンゲリングベイ」も最高だったんよねえ。

リーダーだけを頼りに飛んでいき、撃墜寸前の状態で空母にたどり着いたときの安堵感がたまらなかった。全方向スクロールだからその「スタート地点へ戻る」面白さだったんだなあ。ただ、当時は何しろ操作が難しかった……。

シューティングゲーム全体でも数の少ない斜めスクロール(クォータービュー)もファミシューにはある。「マックス・ウォリアー」がそれで、やたらめったらスピードアップするボーナスステージが最高にゴキゲンなのだ。

超加速するスクロールに流されてアイテムを取り損ねないように、力づくで主人公を操る！ 暴れ馬を乗りこなす感が最高だ。

画面構成も実に巧みで、通常ステ

ージもスピード感が半端じゃない。障害物で移動範囲が狭められたステージでは、下腹部に何かを催すのは確実だ。トイレに行っておくなどの失禁対策が必須だろう(オムツも可)。難易度の幅は広く作られているので、いろいろな人にこのスピード感と加速度合いを味わってほしい。

ファミシューの異端児といえば、「アバドックス」。ゲーム序盤が内臓チックで、先へ進むと機械っぽくなっているのがまず変わっている。普通は逆だろう。

さらに変わっているのが、下向きにスクロールしていくステージ。もちろん自機も下向きだ。既存のシューティングを逆にするアイデアは、制作者なら普通に思いつくと思う。技術的にも演出的にもそれほど難しくないはずだ。しかし、それを実際にゲームにするかといえばやっぱりしない。ゲームとしての面白さをそぐという判断がされてきたのだろう。でも、それを「アバドックス」はやってのけた。その挑戦者魂がたまらない。

さて、当コラムの最後に取り上げるのがハドソンの「ドラえもん」。『ドラえもん』はステージごとにゲ

ームジャンルが違っていて、2面の

魔境編が待望のシューティング面だ。このスクロールのどこがいいかって、上下右へとスクロールしていくところ。「パンゲリングベイ」のスクロールは任意だが、「ドラえもん」は強制スクロールで、かつ、行き止まりまで進むと、そこで急にスクロール方向が変わるのだ。

目まぐるしく変わるスクロールの向きが怖かったのを思い出す。そう、怖いんだよ。先を見通せない、せつまいダンジョンを進んでいくような感覚がさ。そこに興奮を覚えたっけ。

縦スクロールRPGもあつたよね

時がたち、ハードとプログラミング技術の向上にともなって自在にスクロールするゲームも当たり前になった。その原点とも言える各種スクロールが、ファミコンにあったのだ。ファミコン好きとしてファミシューを誇りに思う。

ただ、個人的最も好きなスクロールは、不自然にガクガクしながらスクロールする「パルトロン」だった。『がんばって作りました！』って感じがたまらないのよ。ファミシュー好きの戯言だけだねー

か つて隆盛を誇り、ビデオゲーム産業の礎を築いたと言っても過言ではないシューティングゲーム、しかしながら、現在はシューティングゲームは残念ながら、ゲームセンターの中心的ジャンルとは言えない状況にあります。どうすれば再びシューティングゲームが同況を取り戻せるだろうか？ その可能性を、さまざまな角度から考えてみましょう。

ゲームの歴史から未来を考える シューティング 考現学

Text-市川幹人(マインドウェア)

Profile

1971年東京生まれ。1987年(高校2年生時)にM.N.M Software創立。1991年(20歳時)にM.N.M Softwareを法人化。1995年に社名をマインドウェアに変更。以降50本以上のゲームソフトのプロデュース、ディレクション、ゲームデザイン、プログラムを担当。シューティングゲームとしては日本初の視点切り替え機能を実装した『スターウォーズ アタックオンザデススター』(X68000)、『スタートレック』(X68000)、現在も1万円以上で取引されることも珍しくない『スラップファイトMD』(メガドライブ)を手がけた。近年では『カタチのゲーム まるぼうしかく』(Wiiウェア/任天堂)、『燃やすパズル フレイムテイル』(DSiウェア/任天堂)の監督、ゲームデザイン、プログラムを担当。最新作『Chain Crusher』(Xbox LIVE インディーズゲーム)は8月31日より配信中。

第2回の趣旨

前回はシューティングゲームが外的要因によって苦戦している話を記しましたが、今回はシューティングゲーム自体が苦戦に陥っている状況で、「ではどのようにすれば良いのか」と、結果的にこういう状況になってしまった盲点についても記します。

今回記す内容は多くのアクション性のあるゲームが抱えている問題とも言えます。

身体能力依存に なるべくならないようにする

身体能力は相当の訓練を行わないと加齢に伴い必ず減退します。

ゲームのジャンルとしての永続性を考えると、シューティングゲームが身体能力依存のゲームになっていくこと、身体能力依存のゲームと感

じられていくことは非常に不利です。年齢に伴い減退する身体能力に依存すると、必然的に年齢とともに熱心なファンが減っていく状況になりやすくなります。

永い年月に渡り楽しさを味わうことが困難なジャンルであれば、当然ファンは増え難い状況になるので、身体能力依存をなるべく行わないようにすることが極めて重要です。

反射神経、記憶力はある程度鍛えていくことはできますが、反射神経の鈍い人を反射神経の鋭い人に、記憶力の低い人を記憶力の高い人にすることは基本的にはたいへん困難なので、この身体能力に依存した造りだと、遊んでくれるプレイヤーをゲームの側から選んでしまうことになってしまいます。

現状、シューティングゲームをし

射神経とパターンを覚えることを要求してきます。反射神経は最も加齢により減退しやすい能力で、パターンを覚えることは記憶力への依存になります。

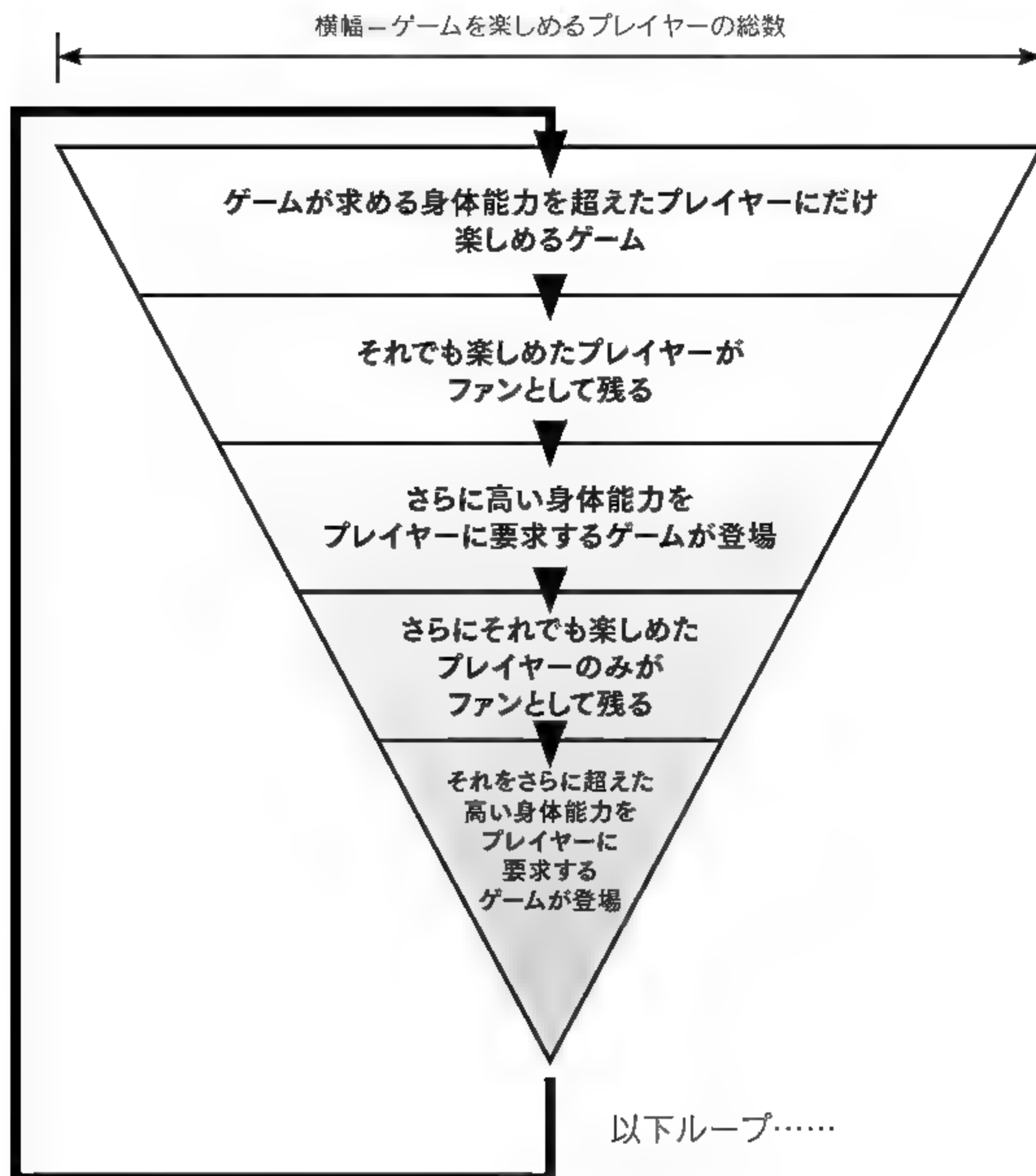
また、身体能力依存に偏ると初めてシューティングゲームに触れても「う段階で「このゲームは私には難しい」と受けとめられてしまい敬遠されてしまうという面でもこのジャンルは不利な状況に立たされてしまいます。

かといって、前半は意図的にかなり簡単にし、中盤から突然難易度を上げる(90年代中盤から多くのジャンルでよく見られた傾向、3〜4面から急激に難易度が上がる)ようなことを行っても本質的に問題は解決してないので状況は変わらないどころか、このことを見透かされてしま

り、ファンが去っていくことすらあります。

身体能力依存に偏ると、新規のファンはやって来なくなり、これまでのファンもやめてしまうということ以外にも致命的な問題があります。この問題は行き着くところ回転率が最重要課題となりがちなアーケードゲームにとって致命的な問題となるのです。それは、「身体能力依存に

■表A シューティングゲームのプレイヤー層が縮小していく循環



なった場合、ゲームがプレイヤーにそのゲームを楽しめるレベルを超えてない場合は全く楽しめず、プレイヤーがそのゲームを楽しめるレベルを明確に超えてしまった場合はとても簡単なゲームになってしまう」とことです。

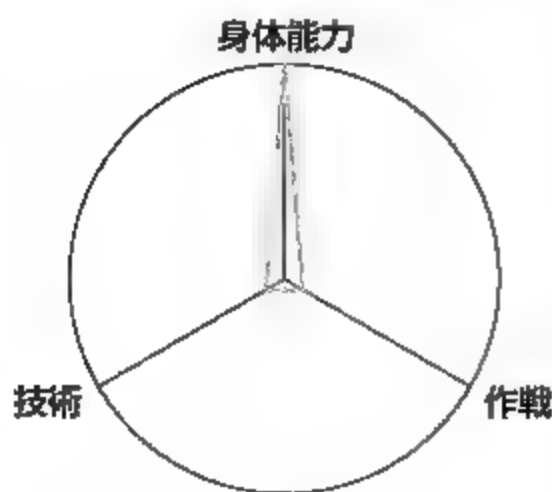
これにより、ごく一部の人のとってだけ楽しいジャンルとなってしまう、この状況が、【表A】シューティングゲームのプレイヤー層が縮小していく循環のように、永らく続いてしまったことで、シューティングゲームのプレイヤーは激減してしまいました。

いくつかのゲームで、この難易度がひたすら上昇していく工夫を、細かいレベルで垣間見ることはできましたが、残念ながら多くのプレイヤーにそれが伝わり、十分な効果を果たしたとは言えません。

ゲーム以外の一般の商品開発（家電のようなあらゆる人が使う商品のレベルを指します）から見ると、努力しているとはとても言い難い状況です。

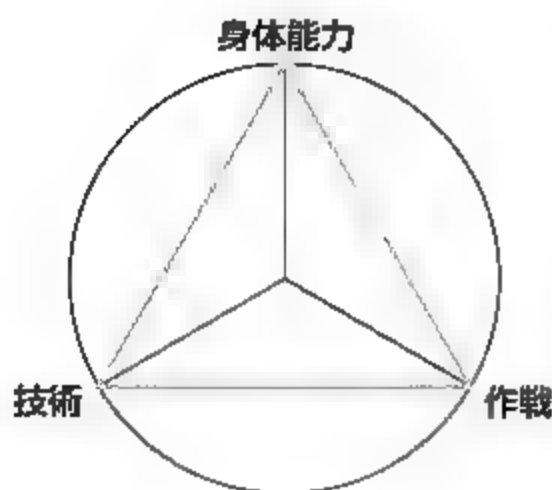
■表B 遊びを極めるために求められる能力

【100 m 走の場合】



ご覧のとおり、レーダーグラフは非常に狭い。技術や作戦はあるのかもしれないが、そんなことよりも圧倒的に「足が速い」という身体能力が必要となる。これはマラソンのような長距離走のたぐいになると、競技ではなく健康のためということでジョギングとして楽しんでいる人の数は100m走る人に比べて大幅に増えるが、しかし競技として行っているわけではない人が圧倒的大多数を占めるので、ここでは「競技人口」とは別物として考えている。

【野球全体の場合】



すべての能力が求められる。もちろんこれは「極める」ために求められる能力になってくるので、このうちのどれかがかなり高いか、複数が高く1つが欠けている人、3つがそこそこの人など、かなりのバリエーションの人が活躍することが可能になっている。それゆえに、上達途中に壁に当たっても乗り越え方はさまざまであることは、一度野球を始めた人が野球を継続的にプレイし続ける大きな理由の一つであろう。

**身体能力依存させなければ
多くの人が楽しめるか？**

ゲームの難易度を構成する要素として、プレイヤーの身体能力（主に反射神経）を後半面に向けて必要度を高めるというのは、アクション性のあるゲームならばすべてにおいてひとつの非常に大きな役割を担ってきました。これを全否定するつもりはありません。

ですが、シューティングゲームのヒット作がはつきりと減った90年代中盤以降の作品は、後半面に到達す

るための難易度を構成する要素として、敵及び敵弾の速度や物量の力押しにより、プレイヤーの卓越した反射神経またはパターンを覚える記憶力に、あまりにも依存しすぎている作品が多い状況です。

また、シューティングゲームの構造上、後半面はより敵の本丸に近づいていくという展開のゲームが多いので、後半面の敵は本丸近辺に配置された精兵であることがプレイヤーにとってイメージしやすく共感もできるので、結果的に激しい攻撃に整合性も説得力もあったことが、現

在までこの問題を解決してこれなかった理由でしょう。

また、アーケードゲームにおいては回転率は最重要課題であるということも、この状況に拍車をかけた一面があります。

難易度を構成する要素として反射神経や記憶力といった身体能力に関わる難易度調整方法をやるのみではゲームの難易度が下がるのみとなってしまう、初心者以外の人には全く楽しめなくなってしまう。

そこで、ビデオゲームよりもはるかに歴史のある、スポーツの状況と比較すると、非常にわかりやすくなるので記します。さらに話をわかりやすくするため、極端な例を挙げることにします。

日本で最も遊ばれているスポーツは間違いなく野球でしょう。子ども頃の少年野球、中学、高校での部活動、社会人になってからの草野球やクラブチームでの試合など、相当人数が遊んでいるスポーツです。読者の方にも以前野球をされていた経験のある方、現在なんらかの形で野球をされている方も少なくないはずです。

客観的に見ても、現在も宣伝費が最もかかる地上派TVで野球用品の

宣伝が行われていますが、これはつまりそれだけのマーケティングがあるというこの表れと言えるでしょう。

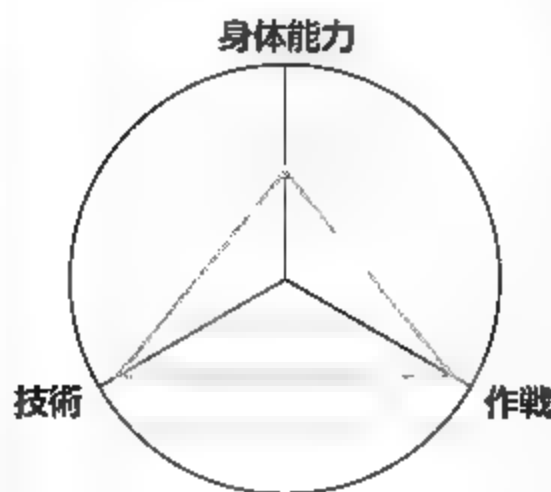
一方、学校体育で行われる100m走ですが、これを社会人になってからも趣味として行っている人はほぼ皆無と言えるでしょう。野球には年配の方の野球チームもまったく珍しくありませんが、40歳、50歳を過ぎてからも「週末は100mだ！」という方を私は見たことがありません。

これがまさに、ある能力が少々足りなくても、そのほかの能力で保管することが可能なゲームである野球と、いきつくところ「足が速い」ことのみに勝敗のほとんどを依存してしまう100m走との違いと言えます。

世の中のほとんどの人はゲームデザインではないので、どうして100m走をしないのか？—を理論的に話すことはできない人が多いでしょう。

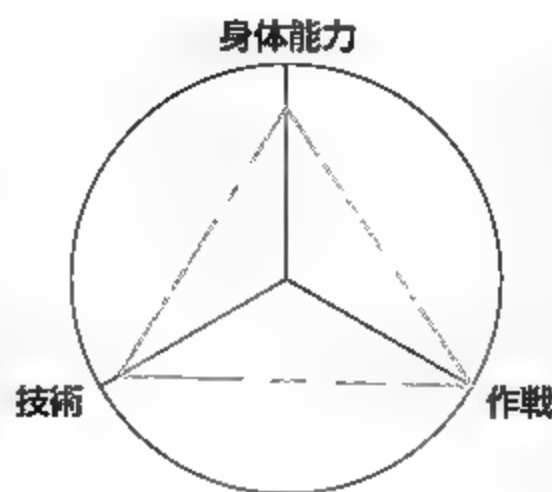
「足が速い」能力は年齢とともに下落します。経験を軸とした年齢を重ねることによって有利に働く要素によって「足が速い」能力をフォローできないことはわかっているのに、年々記録が下がっていくことがほぼ確定的な

【スペースインベーダーの場合】



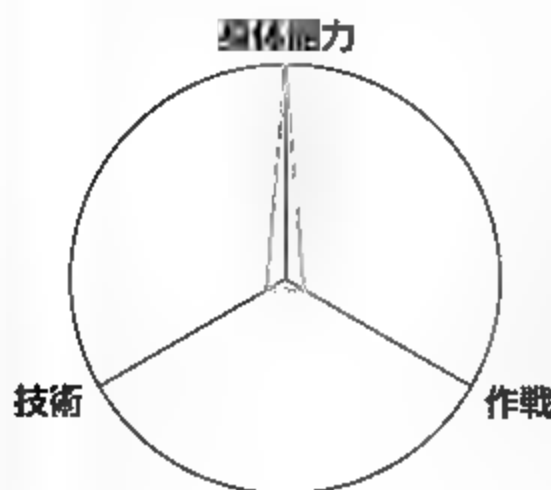
「産業」と呼ぶには金額的にも雇用数的にも小さかったビデオゲームの存在感を一挙に高めた功績を残したばかりで、多くの人に楽しめる造りとなっている。自然発生し、徐々にルールが変化したスポーツほどの深さは無いが、身体能力依存がほとんど無く、技術面、作戦面もほどよく存在し、誰にでもすぐに理解できるということもヒット要因であろう。未体験の世代もいると思うが、さまざまな形で移植されているので、ぜひ遊んでほしい。

【野球の打者の場合】



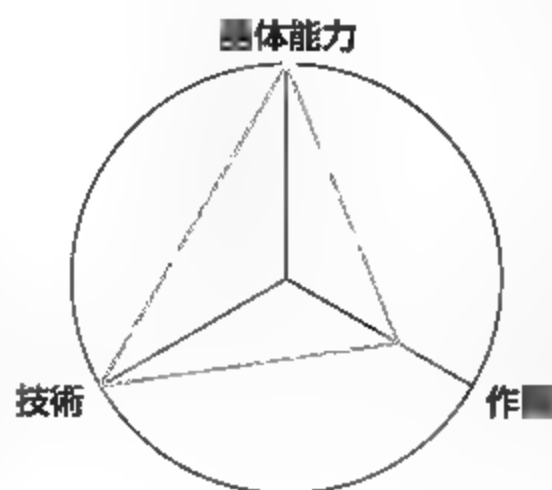
スポーツ選手は加齢によりパフォーマンスが下がる宿命にあるが、プロ野球各球団の中心打者の年齢を見ると、プロ野球・MLB選手の平均年齢より高い。これは「配球を読む」といった作戦面が強いからだ。次に来る球を読むことに長け、追い込まれたときに読み以外のボールにファールで逃げる技術があれば有利に戦える。配球を読む精度が高ければ、身体能力依存になりやすい速い球への対処も可能になり、身体能力を大幅にカバーできる。

【弾幕シューティングの場合】



100m走と同じになる。画面上に非常に膨大な数が出現する敵弾に対し、プレイヤーにそれを避けられる能力があるか否か、というほぼ一点に尽きる。ゲーム基板の性能向上が、より弾を増やす方向に向かうことを結果的に可能とさせ、反射神経依存、記憶依存度がいっそう高まった。これにより難易度はどんどん上昇したが、アーケードゲームでは回転率が最重要だったこともあり、あまり問題視されてこなかった。

【野球の投手の場合】



打者に比べると、身体能力依存の要素が強い。プロ野球・MLB選手いずれも、活躍している選手は「とても速いボールを投げられる」か「決め球と言えらる変化球を持っている」ケースが多い。ただ、それでも投球のコントロールや牽制球、威力は劣っても球種を増やしたバリエーションの豊富さ、といった技術によってカバーできる。配球を工夫するという作戦面でも、身体能力をカバーできる。

このスポーツにいつまでも自ら競技者として関心を持ち続ける人は少ないわけだ。

また、生まれつき足が遅い人は初めから関心を持ちにくいですし、典型的に短距離走には不利であるため、人は、最初からこの競技には関心を持たないでしょう。

これが最大の競技人口を誇る野球になると話は変わってきます。

まず、野球というスポーツには大きく分けて、たくさん打つことで活躍する人「投手として活躍する人」「走者として活躍する人」「守備で活躍する人」があり、この段階で100m走るよりも多くのタイプの人が活躍できることになります。

さらに分類すると、打つことで活躍「ということをひとつ挙げても、ボールに反応する「反射神経」、アウトコースにきたボールを流し打つなどの「技術」、配球を読むという「作戦」の3つの要素があります。年齢によって反射神経は衰えるものの、「技術」「作戦」といった要素は反射神経と違い、経験によって増していく要素です。

さらには、どうしてもまったく打てない人「ですら、投手」として、「走者」として、「守備の人」として

活躍する場があります。また、そのいずれの役割も身体能力をそれ以外の能力でカバーすることが可能です。

このことが結果的にあらゆる人が活躍する可能性を生み、またそのことがプレイする人に伝わるから、このスポーツは人気があるわけです。

この面について考えると、シューティングゲームの状況はどうでしょう？

時代とともに敵の弾は増え、弾幕シューティングと呼べるもの以外は、敵弾の速さは上昇の一途でした。「反射神経」や「記憶力によりパターンを覚える」といった身体能力の必要性が極めて高く、その他の能力でカバーできないゲームにどんどん向かってしまいました。これではシューティングゲームが自らプレイヤーとなりうる人たちを減らしていると言われても仕方ない状況です。

「スペースインベーダー」までさかのぼってみるとどうでしょう？ ゲームの速度は全体的にゆっくり、敵弾は画面に最大3発まで、プレイヤーはトーチカに隠れてこれを盾にできる。現在のシューティングゲームと比較して、プレイヤーにとって一見圧倒的に有利という状況に見えますが、このゲームを未経験の人にプ

レイさせると、簡単かというところでもなくゲームとして成立します。これはこのゲームが反射神経依存度が現在のゲームに比べると極端に低く、プレイヤーが初期段階で「これは自分には無理だ」と投げ出されない難易度を感じられること、トーチカの存在により、来た敵弾は避けるしかないゲームではなく、トーチカに隠れることができることで防御の概念があること、またそれは多くの人にとって他人が遊んでいる画面を少し見れば理解できることであり、一目瞭然と言えるところが大きかったと言えます。

ここまで挙げた内容を図示したのが「表B」遊びを極めるために求められる能力です。

図中には記していませんが、野球では配球を組み立てるキャッチャーというポジションが存在します。この配球を組み立てる能力が卓越していれば、それだけで活躍の場があるということであり、あらゆる人が活躍可能である野球の特徴をさらに増しています。

一方シューティングゲームでは、80年代中盤にパワーアップの概念がシューティングに根付き、扇状に弾を撃てるようになって以来、プレイ

ヤーの技術のひとつである、「狙う」という面がほぼ失われてしまいました。

もちろんこの扇状弾を完全否定するつもりはないのですが、これを採用した「飛翔鯨」(1987年/東亜プラン)の大ヒットにより、ほとんどのゲームに標準装備となりました。あらゆる業界においてフォロワー(模倣作品)の発生は宿命であり、これにより進化し、より良い製品が生まれるメリットもありますが、以降のほとんどの作品が右へならえ状態になってしまっているのは、新しい作品が生まれることによる進化を妨げるばかりでデメリットが大きく、シューティングゲームにおいては「衰退」という代償を支払うことになってしまったと言えます。

今回の最後に

スポーツ、中でも日本で最も遊ばれている野球との比較を用いることで、近年のシューティングゲームに不足しがちなことについて、今回は記しましたが、以下の点を満たすことで近年のシューティングゲームの問題解決に近づけるのではないかと私は考えています。

ゲームで高得点を出したり、最終面をクリアしたりするということで、プレイヤーは友達や見知らぬライバルそしてゲーム自体に勝ったという優越を得ています。これはゲームが余暇の楽しみであり発散なので、非常に重要なことです。

近年のシューティングゲームがその優越を得るための能力として、身体能力的に勝ることに依存しすぎていることを打開するアイディア！

特にシューティングゲームにおいてたいへん重要な「反射神経」は人間の成長期をすぎると、ある程度は伸ばせても、基本的に「鈍い人」を「たいへん鋭い人」にすることは難しい。さらに年齢とともに衰える能力のうえ、そのことはみんなが自覚しています。開発者は敵の出現パターンやアルゴリズムをすべて理解しているうえ、年齢的にも30代中盤までの「反射神経は生涯の中でも最も高い年齢層」に分布しているケースが非常に多いので、このあたりの配慮！

敵弾の数についても注意が必要です。多すぎると画面は派手になる一方、デモ画面やトレーニングムービーを見た段階で去ってしまう人が増えてしまいます。

しかし、シューティングゲームにおいて派手は極めて重要です。「最初の1000円を得るうえで必須」だと、私は「スラップファイブMD」開発時に東亜プランの方に言われました。私自身もピンボールの開発経験があり、ライトによる演出の派手さに関してはかなり時間を割くことになり、派手さが売り上げるにあたりいかに重要かは身にかけています。

シューティングゲームにおける画面の派手さを敵弾の多さに依存せずに行う方法、派手でありながらシューティングゲームに自信があまりない人、初級者の人から見ても敬遠されない造りにする必要があります。

これらをしっかり行うことで、少なくともデモやトレーニングムービーを見た段階で敬遠する人は減り、プレイヤーに楽しむための多くの身体能力を求めなくなることで、ゲーム自体が人を選ばなくなり、改善が見込めるのではないのでしょうか。

今回は近年のシューティングゲームの衰退を語る上で避けては通れない、弾幕シューティングの功罪。どうして弾幕シューティングが非常に多くリリースされるようになったのか？ について記します。

同人

同人シューティングの未来へ向かって
共に歩んでゆく専門コーナー

同人シューティングゲームサイド

SHOOTING GAMESIDE

2011 SUMMER

話題の同人3Dシューティング特集!

NEO AQUARIUM -甲殻王-

EFFY one of unreasonable "if"

クリムゾンクロバー コンポーザー

potechiインタビュー

Aella ~太陽の巫女と月の神官~ コンポーザー

BPインタビュー

ヌッソ インタビュー

**海洋生物と
3Dシューティング**

Project ICKX (著者: JoJo) インタビュー

同人での広報活動の可能性

リアルな海洋生物同士で繰り広げられる 3Dオーガニックバレットアクション!!



デフォルメでもメカでもない。
身大の海洋生物たちの生存競争
に参戦してみないか?

Text=風のイオナ(FLOOR25)

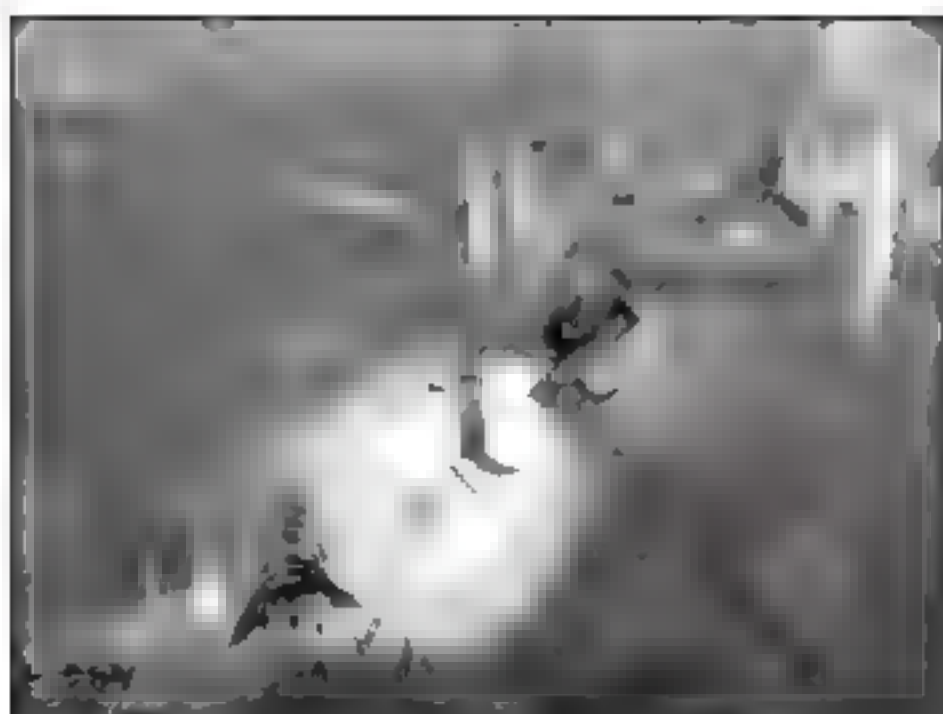
キャラクターの特性の違いを 堪能してほしい

前号までは2Dシューティング作品のみを扱ってきたが、今回からは3Dシューティングにも注目していきたい。その3Dシューティングにおいても異色なゲームが、2011年の春に発表されたリアルな海洋生物同士が1対1(一部例外アリ)で戦うバトルアクションシューティング『NEO AQUARIUM - 甲殻王 -』だ。見た目は3D対戦格闘ゲームだが、遠距離攻撃の手段がお互いの弾幕の撃ち合いによる「撃つて避ける」というシューティングさながらの熱いバトルが展開されるのだ。「旋光の輪舞」シリーズを3Dにしたものをイメージしてもらおうとわかりやすいだろう。グラフィックはリアルを追求しつつも、システムはゲーム的なので、マジなのか笑いを取ろうとしているのか本気でわからない本作の魅力、紹介記事と制作者のヌッソ氏へのインタビューと合わせて追求してみたい。

タイトルにあるアクアリウムとは自然の海ではなく、設備された水槽などのことを指すが、本作のアクアリウムは、超時空間技術によって海

中の空間を切り出し、異なる場所へと転送されたものである。異空間同士のアクアリウムが接触し、切り出されたアクアリウムの主同士が対決するのだが、環境の変化によって海洋生物の秘められた戦闘能力が引き出されてしまった。これが本作の主な世界設定とストーリーだ。

ゲームをスタートするとまずはプレイヤーキャラクターの選択から始まる。最初から選べるキャラは左ページで紹介している5種類の海洋生物だ。ゲームをクリアしていくと口ツクされている3キャラが追加されていく。まずは基本操作が学べる伊勢海老でゲームに慣れていくといいだろう。スタートさせると、自キャラは自身のアクアリウム内にいる。アクアリウム内にある鳥居をくぐることで、敵のアクアリウムと連結され、ステージが広がり、対戦相手が現れる。対戦が始まったら基本攻撃と特殊スキルを駆使し、相手のライフをゼロにすれば戦闘に勝利する。本作をそこそこプレイして気づくのが「キャラクターの特性の違いすぎる」ことである。移動の操作感覚から、攻撃手段、スキルにおいて新しいキャラを使うことは別の新しいゲームを始めるくらいの新鮮さがある。



近距離での攻撃手段は格闘ゲームさながらの肉弾戦だ。ハサミを振り回して相手を直接ダメージを与えよう！



中距離での攻撃手段は通常ショット。3Dシューティングの要領で敵を狙え。遠距離での攻撃は追尾弾が有効

1キャラに特化して遊び続けず、ぜひ全キャラの特性を堪能しまくってほしい。特にフジツボの淀破り感がすごい。移動はできない代わりに、繁殖で固体を増やしつつ数の暴力で相手をリンチする様は、弾避けができないストレスを倍返しできる。ロックされた3キャラも既存の5キャラとは全く違うキャラ特性を持っているので、ゲームを進めてぜひ解除を試してみたい。

また、アクション要素の強い本作だが、画面左上にあるパラメータの多さが目を引く。最初からすべてを把握しようとするプレイ前から構えてしまうので、まずはライフメーターだけを把握してゲームを開始す

ることをお勧めする。プレイを続けることで各種パラメータの意味を理解していけるだろう。というのも無責任過ぎるので、4つあるパラメータを簡単に説明しておこう。上段から体力を示すライフゲージ、攻撃力を示すパワーゲージ、特殊スキルを発動させるのに必要なスキルゲージ、ハサミを使ってオブジェを持ち運ぶのに必要なキャリアゲージだ。

今後は『NEO AQUARIUM』をシリーズ化し、深海魚編など、さまざまな展開を考えているという。CPU相手だけでなく、ネットワーク対戦も可能な本作、今後どのような海洋生物がアクアリウム上で操作できるようになるか、楽しみだ。

魅惑の海洋生物さんたち

自機となる海洋生物は5種。ゲームを進めていくと新たなキャラが登場する。

インダタミヤドカリ

攻撃力は低めだが、背後からの攻撃を貝が防いでくれるため、防御力は高い。貝を破壊されたら、地中から巻貝の召還が可能だ。



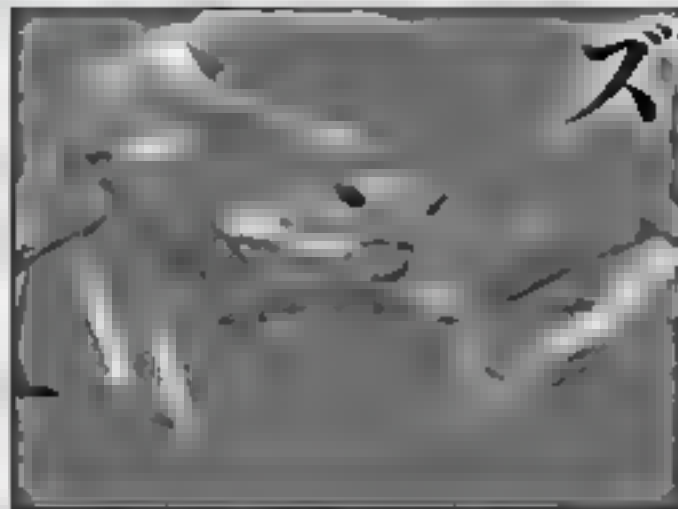
伊勢海老

移動速度が速く、番扱いやすい。最初は伊勢海老を使って基本操作を覚えよう。腹部と脚を切り離して分離攻撃が可能。耐久力は低めだ。



ズワイガニ

耐久度と攻撃力も高い代わりに図体が横に広く、敵の攻撃を受けやすいのが欠点。移動が力（横）歩きなので特殊な操作性にも慣れが必要だ。

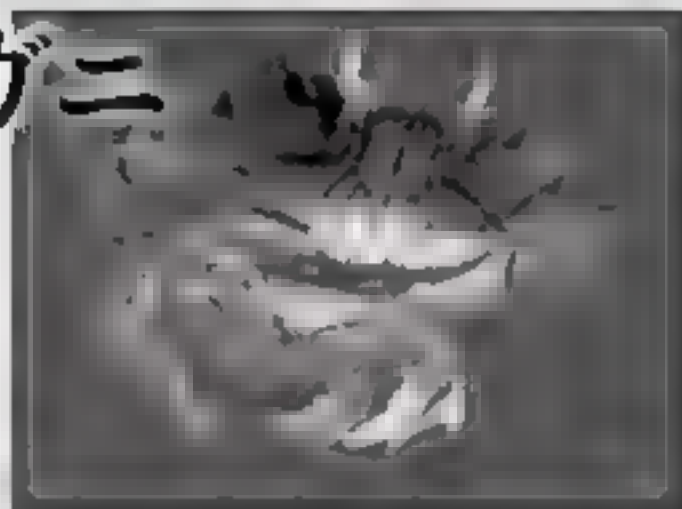


フジツボ

移動不可という、対戦ゲームにおいて前代未聞キャラ。繁殖により、固体を増やすことが可能で、増やしたフジツボすべてに攻撃力を持つ。

アサヒガニ

全キャラ中、唯一地面の下を移動できるスキルを持つ。ズワイガニ同様耐久力も高い。キャプチャ能力も兼ね備え、特殊な戦闘が楽しめる。



海と宇宙には似通った 未知な部分があると思う

Nussoft ヌッソ氏 インタビュー

自身が最も好きだと語る海洋生物
をフューチャーしたゲームの制作
について聞き出すため、ヌッソ氏
に突撃してきたぞ！

Interview= 風のイオナ (FLOOR25)



自分の好きな要素を詰め込んだ
ゲームにしたかった

『NEO AQUARIUM - 甲殻王 -』制作のきっ
かけから教えて頂けますか？

ヌッソ 大学でコンピュータアート系の分野を
専攻していて始めは3DCG映像を作っていたん
です。けど生き物を表現しようと考えたとき、限
られた時間の中で綺麗な映像を作るよりは多少見
た目は落ちても動的に変化して、遊んで楽しい物
を作りたいなって考えるようになりました。それ

でプログラムに路線変更をして、何を作ろうかっ
て考えた時に、ゲームが選択肢にあったんです。

——好きなシューティング作品は何ですか？

ヌッソ 3Dでは「アーマード・コア」とか「バ
ーチャロン」ですね。2Dではボスのインパクト
が凄い「ダライアス」に惹かれました。シューテ
ィングってプログラムとキャラクターデザインと
ゲーム性の融合度が高いところが好きなんです。
「アーマード・コア」も操作性とカスタマイズの双
方の自由度が高くて好きでした。

——本作のテーマとなっていて海洋生物はもとも
と好きだったんですか？

ヌッソ 海は生物の起源と言われていて、進化の
選択の幅が膨大で。生存戦略として生物一種一種
が独特の価値観を体現しているような感じがすご
く好きなんです。人間は二本足で歩きますけど海
の生き物は十本足だったり足なんかいらなかった
り、流れに任せて流されるだけだったり、岩場に
こびりついて動かなかつたり。そういう千差万別
の考え方を示してくれるところに興味があって。ゲ
ームも地面を歩いて戦うだけじゃなくて生身・つ
で空を飛んだり、宇宙に脳みそが浮かんて触手が
生えてたり、そういう自由さと多様さが海の生物
とゲームには共通のものとしてあるような気がし
ます。日常の発想では考え及ばぬ未知のものへの
好奇心を刺激してくれるものが好きですね。

——『ダライアス』のようなモチーフとしては
なく海洋生物そのものに行き着いた理由は？

ヌッソ デジタルアーカイブという、人間とかを
3DスキャナでまるまるCGに起こせる技術があ

って、大学でのそういった研究に絡ませたかった
のがあります。また、多くの娯楽はストーリーが
必要ですが、ゲームは語る人間がいなくても戦闘
機と宇宙、キャラクターと世界だけで成り立って
しまう。生物の映像だけのドキュメンタリーなん
かは娯楽性としてはイマイチな感じがしますけど、
ゲームなら操作して面白ければいいので生き物の
魅力を表すのに適しているのかなと感じています。
「ダライアス」シリーズなんですけど、「Gダラ
イアス」と「ダライアスバースト」はやりまし
た。デザインとゲーム性の融合が凄いと感じまし
た。生物のパーツを上手くゲームメカ的なものに
意味付けしているところも好きです。僕の周りか
らは世代が違うせいかなぁまり突っ込まれないん
ですけど、年配の方に「NEO AQUARIUM」の画面



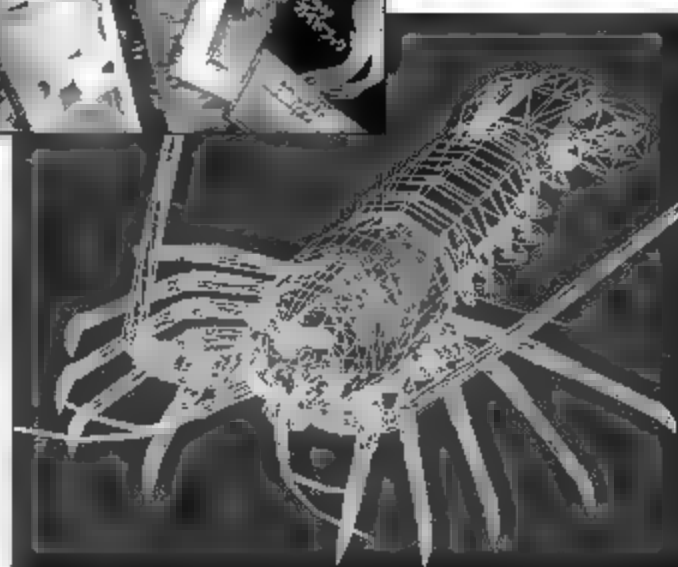
パーツごとに切り離され、PC
に取り込まれたイセエビ。本物
だけあってリアル！

市場などで購入した
カニ。季節モノの生物
もいるので時期を逃
すと手に入れるのが
難しいとか





ヌッソ氏のご自宅にあった多数の海洋生物関連の本。まさに趣味の集大成がゲームになったといえる



PCに取り込まれたイセエビは3Dモデリングされ、ゲームキャラに再生するための命を吹き込まれる

を見て頂くと、「『ドライアス』だ！」って反応をされますね。海洋生物は空間を泳ぐための形をしていますから、宇宙にいても妙な説得力があると思います。それに海と宇宙って未知の世界という意味で何か似通ったイメージがあるんです。

——エリア内で一対一で戦うという方向性の決め手になるものってなんだったんですか？

ヌッソ 自分の好きな要素を詰め込んで勝ち負けを決めるゲームにしたからです。対戦ゲームって両者間の戦いになりがちじゃないですか。そこにステータス型や未知のエリアに入っていく楽しみ方を混ぜてしまおうと。各キャラクターがエリアを所有していて、敵の勢力が点在していて、それ自体がプレイヤーの個性を表せるものにしたかったんです。海の生物って環境とセット

な部分がありますからね。アクアリウムという概念自体が水槽の中で人工的に生き物が生きている環境を再現しよう、という考え方なんです。それをゲームの中で再現してみようと考えました。

——自キャラの生物はどういう選定で？

ヌッソ 単に見た目とパラメータが違うだけ、というのは避けたかったです。選択キャラクターによって全く別のゲームになってほしいと考えてるんです。それと普通の対戦ゲームだと体力の削り合いになっちゃうのもっとオブジェクト破壊とかシューティングのボスの部位破壊のような変化を取り入れたいと思いました。モデリングは実際の生物からスキャナにかけてとってます。食用のエビとかカニを買ってきてなるべく殻を破壊しないように食べて。フジツボだけは海で適当に拾ってきたんですけど。

——生物が脱皮するじゃないですか。あれはびっくりしましたよ。

ヌッソ 対戦ゲームで死ぬ直前までいつもどおり元気で動いてるのにいきなり負けた、っていうのがどうにもならないかなと思って。だったら周りの部位から破壊されていったり、自分の分身を切り離して多数対多数にして複雑性を上げたり。それとザコを壊す楽しさってのもあると思うんでそういう楽しさを加えつつ、ザコを出すコストとして自分の足ですから、出したら移動できなくなる。脱皮すれば戻れるけど、またコストが掛かる。そういった部分でバランスが取れたらなと。

——同人シューティングや、同人ゲームについて何か思っていることはありますか？

ゲームに取り込まれたフジツボはヌッソ氏が磯まで行って採取してきたとのこと。下記はそのワンシーン



ヌッソ 日本のシューティングが育んできた発想とか特有のものは日本のゲームの財産だと思うので、なんとか今のゲームに活かしたいですね。温故知新じゃないですけど、昔あったものと今風のものとかを合わせていけるのは日本のクリエイターだけだと思うし、同人ゲームはもっと自由なので好きなものを作っちゃってもいいと思っていますし、僕はそれをやりたいですね。

——同人と商業の差別化ってそういうところで出てきますよね。では最後にひとことお願いします。

ヌッソ 生物が面白いなと感じたらぜひ本物を見てほしいです。日常的に生活していると人間以外の世界って見えてこないというか忘れがちになりますけど、生き物の世界に思いを馳せてみると悩み事とかどうでも良くなっちゃうみたい。いろいろな価値観があるってことを生物が体現してくれているので。あと、開発ペースは遅くなるかと思うんですけど「NEO AQUARIUM」を続けて作っていきますので一緒に楽しみましょう！

ドラマティック 3Dフライトシューティング、 テイクオフ!

EFFY
one of unreasonable "if"



EFFY one of unreasonable "if"

■ Windows7/Vista/XP ■ Project ICIX
■ 2010年10月 ■ 1350円(税込) ※シヨップ
© Project ICIX



Text=風のイオナ(FLOOR25)

同人3Dシューティングの ブームを牽引する1本

前号のメッセサンオーへのインタビューでもあったように、今後は2Dだけでなく、3Dシューティングのブームが来つつある、といわれている同人ゲーム界。リリースされている本数こそ多くないのにその根拠は、と問われると、「EFFY」の注目度と完成度がその一役を買っている、といっても過言ではないだろう。パッケージこそ女の子のイラストが目立っている(シヨップ委託以前はパッケージも硬派なものだった)が、中身は硬派なフライトシューティングゲームだ。「エースコンバット」シリーズなどが好きな人なら超ド真ん中なゲームと言えるので、そんな方には無条件で遊んでみてほしい。

遙か遠い宇宙から侵略してきたエイリアンを、最新技術を搭載した戦闘機で退けた人類だが、今度は遺された技術を巡り、人間同士が戦いを始めてしまう。そして蠢く謎の勢力とは何なのか……。謎を秘めたストーリーがバックグラウンドとなっており、この力の入ったシナリオが本作をただのシューティング作品に終わらせていないのだ。シナリオ

に引き込まれて最後までプレイしてしまうプレイヤーが多いことがそのことを証明している。さらにストーリー展開を盛り上げる多数の声優陣による演技にも注目したい。ドラマティックさが売りの3Dフライトシューティング「EFFY」、その魅力をゲーム紹介とスタッフインタビューで伝えていこう。

大空に向かって飛び立つ発進シーン。レーダーで敵を探して全滅させよう



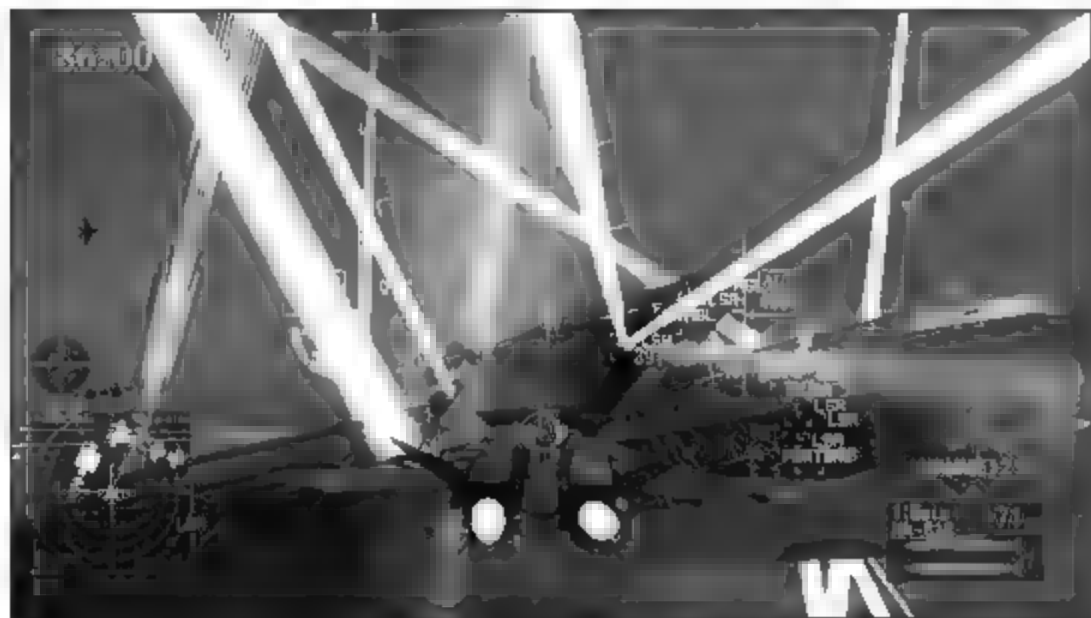
ミサイルよりも機銃を使った 近距離戦が有効だ

ゲームを開始したら機体を選択し、出撃する。操作感覚が全くわからない場合は、下記で説明しているチュートリアルモードから始めよう。ストーリー構成はミッション方式になっており、各ミッションをクリアしていくことでゲームとストーリーが進んでいく。レーダーを頼りに敵を探し、近距離攻撃の機銃と、遠距離攻撃のミサイルを使い分けて敵を殲滅させていく。攻撃は前述の2種あるが、確実に戦況を進めていくには近距離で機銃を使って敵を攻撃していくことが有効だ。遠距離戦ではミサイルを使って攻撃していくことになるが、闇雲に撃つても命中しないので練習と慣れが必要だ。「アフターバーナー」を例にあげるとすれば、ロックオンしたらほぼ命中するほど甘くはないのだ。

ストーリーを進めていくと、戦闘機だけでなく機動駆逐艦や巨大母船などとの戦闘が展開される。これらの巨大な兵器との近距離戦はダイナミックで迫力のある戦闘が展開される。ぜひとも味わってほしい。さらに敵との戦闘は地上だけでなく宇宙

でも展開される。

本作は『RaidersSphere 3rd』のゲームエンジンを使って作られている。「次世代となる『RaidersSphere4th』がリリースされれば、そのゲームエンジンも同時に公開されるだろう。今後、Project COXによって新たなエンジンで作られる新作にも期待したいところだ。



敵艦との激しい戦い。手に握るコントローラーにも力が入る瞬間だ

チュートリアルから始めよう！

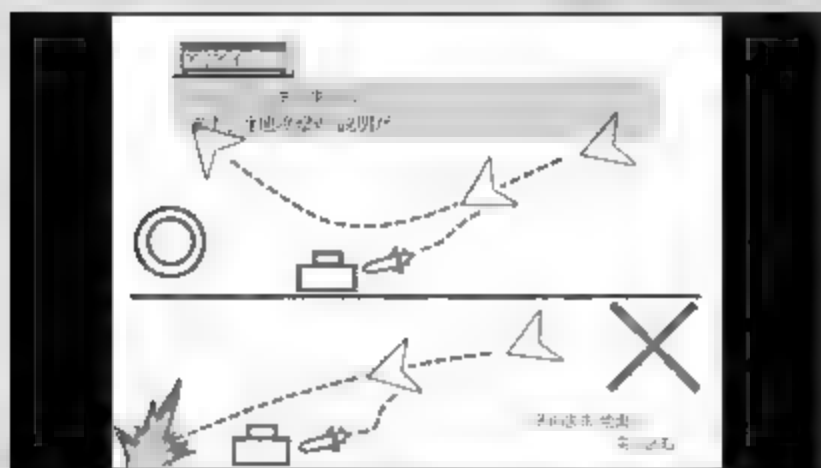
ゲームを始めてみて、まず一番最初につまづくのが「機体の操作方法がわからない」、「いくらやっても攻撃が敵に当たらない」、「そもそも敵がどこにいるのかわからない」、ということ。そんなプレイヤーのために用意されているのがチュートリアルモードだ。題して「ひよこの飛び方入門」。ひよこをイメージしたオリジナルの黄色い機体を使ったこのチュートリアルモードで、まずはゲームの基本操作を自分のものにしてしまおう。

3Dフライトシューティングの操作感覚は2Dのゲームの操作と違い、上下左右のキー入力ですべての方向へ即移動できるわけではない。方向転換ひとつ取ってみても、機体を旋回したい方向に傾け、そして機首を上げるといった操作が要求されるのだ。

また、下記の図でも説明しているように、下降しながら地上の敵に対して攻撃した場合、そ

のままの高度でいたら敵からの反撃も受けるし、自機が地上に激突してしまう。攻撃したら敵の爆発など見届けずに即上昇開始するという、ヒット・アンド・アウェイが大切だ。

チュートリアルはテキストとボイスで丁寧にひよこを大空に導いてくれる。誰でもいつかは自由に空を飛べるようになるので、あきらめないで「ひよこの飛び方入門」を卒業してほしい。



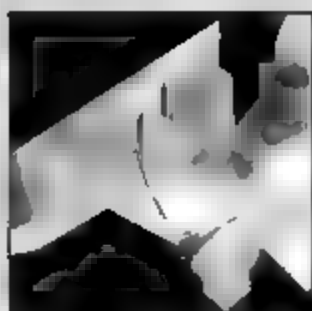
チュートリアルでは図解を使って丁寧に操作方法などを教えてくれる。まずはチュートリアルの制覇から始めよう！

より多くの人に傑作を
知ってほしかった

Project ICKX 若葉氏 JoJo氏 インタビュー

シューティングにドラマ性を持ち込んだこと
で話題となっている『EFFY』。「より
多くに知ってもらおう」ことにこだわったと
いうその秘訣とは!?

Interview = 風のイオナ(FLOOR25)



クリアした時に感じる爽やかな
ストーリーを特に楽しんでほしい

——お二方の自己紹介からお願いします。

若葉 サークルProject ICKXの営業広報およびチ
ーフスク립タをしており、若葉です。

JoJo Project ICKXのメインスク립タをしてお
りますJoJoと申します。

まず『EFFY』のもとになるところから伺
ってもよろしいでしょうか。

若葉 まず、ユーザーがMODを作れる「Raider-

Sphere3rd」という作品がありまして、それを使っ

て原作のEikaが「EFFY」を作り上げたんです。

それが2007年の頭くらいになります。そして、

昨年、ゲームエンジンの「RaidersSphere Engine」

のバージョンが上がって「Sphere Engine」になる

ことが公表されました。それなら「レイダース・

スフィア・エンジン」の最後の作品としてひとつ

花を咲かせようということで、みんなが知ってい

る傑作である「EFFY」を新しいバージョンに

変えよう、その時にいろいろな物を入れてイメチ

ェンしてみよう、というところから始まりました。

——JoJoさんはいつから参加されてたんですか？

JoJo 最初から参加しています。それ以前から

自分の作品を幾つか出しているんですが、その経

験を買われた形で「参加しませんか？」というお

誘いを受けて参加しました。

——ではお二人がそれぞれ好きなシューティング

を教えてください。

若葉 フライトシューティングなら「エースコン

バット」ですね。ジャンルではFPSのほうが好

きなタイトルは多いです。

JoJo 私も「エースコンバット」ですね。「EFFY」

の開発にかかわりはじめたのもそれが理由です。

——「エースコンバット」みたいなゲームを目指

すというのは根底にあったんでしょうか。

若葉 エンジンがもとも持つ「エースコンバッ

ト2」の爽快感を生かしたかった。「EFFY」で

は近距離で機銃で戦うのが一番楽しくなるように

なっています。

JoJo 私は「エースコンバット3」の近未来的

な雰囲気惚れ込んでいたんです。その後に「レ

イダース・スフィア」に出会って、自分自身でゲ

ームが作れるならやってみよう、と。その後「E

FFY」をリメイクしてパワーアップさせようと

いう話があったので、ぜひやって大きな成果を残

したいなと思いましたね。

——サークルのスタッフ数が多いそうですが、増

えていった理由は？

若葉 直轄で9人います。もともとコードの総数

が非常に大きい作品で、4万行ありました。昔の

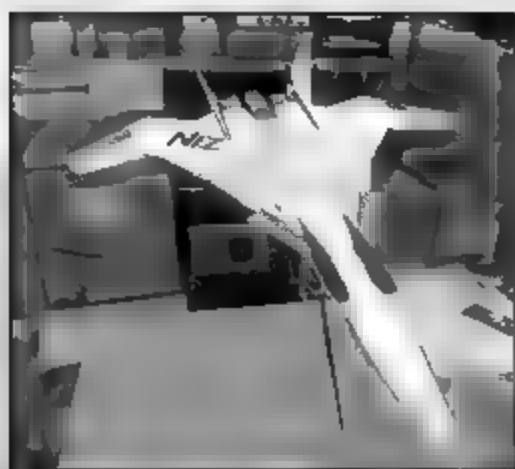
バージョンだとBASICのような構文で、新し

いバージョンだとC言語風になっているんです。

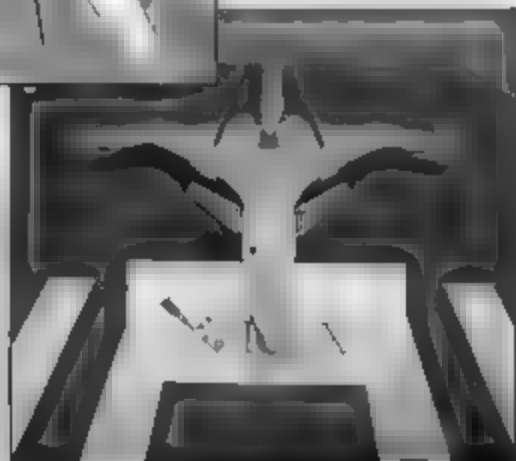
これらを全部私ひとりで行うとしたらとてもじ



多数の同人ショップで『EFFY』のデモ画面が見れるようにディスプレイ
されている。多くの人に作品を見てもらうため、自らの足を使って全国のショ
ップへ営業に回っているからだとか



『EFFY』のペーパークラフトを改造し、COMIC ZINではオリジナルの機体を作成し、展示している



『EFFY』に登場する機体のペーパークラフト。公式サイトで台紙がPDFファイルで公開されている

やないけど間に合わない。それでJoJoの作品は見たことがあるし、実際腕前は知っていたので、彼に声をかけたんです。きみ、いいからだしてるね。Project ICKXにはいないか？」って(笑)。

——ゲームシステムは結構複雑ですよ。

若葉 実は「エースコンバット」よりは簡単なですよ。エンジンの時点で重力係数がフライトシューティングとして最適化されているので。

JoJo 飛行機って普通は傾けると揚力がなくなっちゃうんです。でも『EFFY』はそれがないし、アナログスティックの動き通りに画面が動くのでやりやすいと思います。

若葉 まさにシューティングゲームですね。それに『EFFY』ではXbox 360コントローラが使えるのでぜひ360コントローラで遊んでほ

しいです。

「機銃で戦うのが一番楽しくなるように」という話がありました。逆に遠距離戦についてはどうですか？

若葉 実際の実戦であるような遠距離戦はあまり考慮に入っていないですよ。もともとのゲームエンジンが東京内戦を舞台にした作品なので。たとえば秋葉原とか新宿ビル街の中で飛ぶようなイメージで、遠距離ミサイルがそもそも成立しない世界になっています。

JoJo 車サイズの飛行機が飛んでると想像していただければわかりやすいかと思います。でも『EFFY』ではいろいろな種類の遠距離武装も出ています。さまざまな種類の遠距離武装も出ています。いったん上昇したり、分裂弾になったり、分かれてみたり。決して機銃だけが魅力というわけではない。個人的にはミサイルのほうが好きなのでバンバン使います。

ストーリーについてはいかがですか？

若葉 全クリした時に感じるとても爽やかなストーリーを楽しんでほしいです。途中黒い表現があるにもかかわらず、クリアするととても爽やかなんです。自分も心を掴まれたし、たくさんの人にそれを感じてほしいです。それと機体のモデルと声優にも注目してほしいですね。

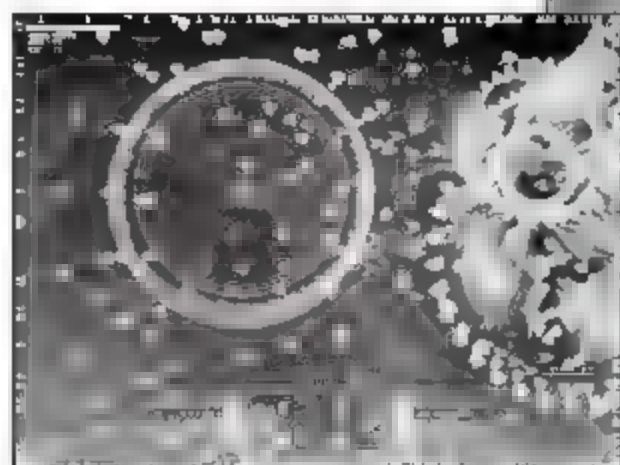
——ちなみに若葉さんはスクリプタ以外に広報という肩書きを付けていますがこれは？

若葉 はい。ゲームを作ってもユーザーさんに実際に動くところを見てもらえなければどんな内容なのかわかってもらえない。それにより多くの人

に知って貰うためにリメイクしましたから。「数が出ない」と嘆く前にどうすれば手に取ってもらえるかを考えて、同人ショップさんへの積極的な営業活動を始めました。場所も関東だけではなく時間の許す限り北から南まであちこちの同人ショップさんへ営業に行っていますよ。PVを別途納品しているのですが、店頭で流れていなければ再生をお願いしてみたり。営業面でも同人ゲームの世界では、あまりやられていないことをやっていると思っています。

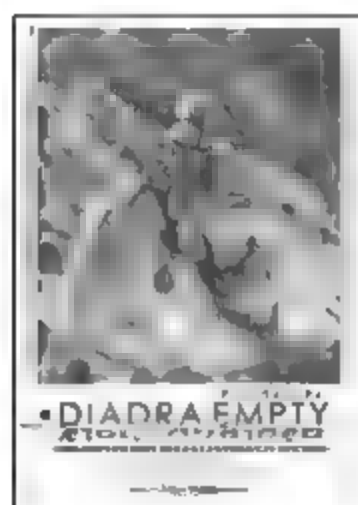
——そこまで営業活動に力を入れているサークルさんって確かにないかもしれないですね。最後にプレイしてくれた方とか興味を持ってくれた方に一言ずつコメントをお願いします。

JoJo 『EFFY』を遊んでから自作ミッションを作り始めたって方が何人かいらっしやるんですよ。そういう方を見ると作って良かったって思います。若葉 遊んで頂き、誠にありがとうございます。楽しんで頂ければ幸いです。私としても自作する人が増えてくれれば嬉しいなと。できれば作る人が増えて、後世の人に「時は平成、世は大創作時代」と言われるような状況を作れればいいかなと思っています。それと今回のメンバーで作るのは今回が最初で最後になるかもしれませんが、ICKXとして今後プロデュースしていく作品は出てきます。続く作品が出てきましたら、みなさま、またぜひお楽しみ頂ければと思います。



ディアドラエンブティ

DIADRA EMPTY



ディアドラエンブティ

■Windows7/Vista/XP ■ふろーずんお ふ
■2008年6月20日 ■1500円(税込) ※Amazon価格
Presented by frozenorb 2007-2008

想いを風に乗せ、 少女は竜と空を駆ける—— 幻想的なハイスピードシューティング

Text=藤田 周(フリーライター)

任意スクロールを採用した 2Dシューティングゲーム!

「ファンタジーゾーン」とか「パンツァードラグーン」という単語にピクリと反応してしまう人はいませんか? いまですよ? そんな人に特にオススメしたいのが、この「ディアドラエンブティ」だ。

本作は縦約2.5画面、横約6画面という広大なフィールドを高速で飛び回る、任意スクロールのハイスピードシューティングだ。操作系統は8方向への移動+4ボタンで、ボタンの内訳はショット、ボム、ターボ、方向固定ボタンとなっている。

ショットとボムの説明は割愛させてもらうとして、残る二つについて説明しよう。ターボは一時的に加速しつつ、大きく展開したウイングに攻撃判定が出る攻防一体のアクション。一定時間経過して「チャージ状態」になってから使用すれば無敵時間が付加されるので、頻繁に使って

いきたい。弾幕の突破、敵編隊の撃墜、ボスとすれ違って反対側に回るなど、用途はさまざま。方向固定ボタンはその名の通り、自機の向きを固定するボタン。ゲームスタート時は右を向いている状態で方向キ

ーを左に入れると自機が左を向く仕様になっているが、このボタンを使いこなすことで、従来の横スクロールシューティングのような自機の後退が可能になる。

これらの操作に慣れるのが本作を楽しむ第一歩。とはいえ複雑なことではなく、最初のうちは「チャージ状態になるたびにターボを使って、無敵状態になりつつ攻撃」さえできればいい。再チャージするまでのタイムラグはあるものの、危機を脱する行動が回数制限なしでできるのは嬉しい限りだ。

そうして1ステージクリアすると、敵を倒して得たコインを使って武装や機体(竜)の性能の強化ができる。何を優先的に強化するかでプレイ感覚がガラリと変わるのがまた楽しいところで、飽きさせずに何度もプレイさせてくれる。パワーアップの方向性の違いによるさまざまな楽しみ方の例は左上で挙げているので、併せて読んでみてほしい。

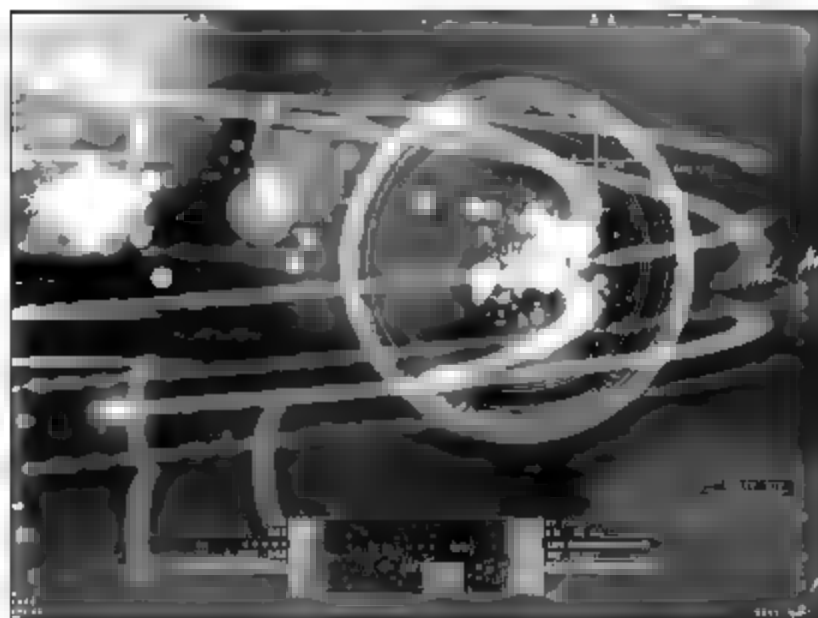
さて、BGMや設定などの「ガワ」に引かれてシューティングゲームを遊ぶというライトユーザー全開な筆者としては、その辺もきっちりプッシュしておきたい。まずはグラフィック。1024×768の高解像度



自らを■となし、高速で敵勢を蹂躞するのが楽しい。ショットなんて飾りです



基本的に敵がデカイので、位置固定のオプションが守りだけでなく攻めでも活躍する



左を向いて集中砲火！ 終始左を向いたまま
でプレイしてみるのもなかなか楽しい(笑)



画■を埋める放射状レーザーが自■を襲う。激しい攻撃に見えるが、ターボで意外と簡単にかわせるのがニクい

自機強化例① ウイングで敵を蹂躞！

まずオススメしたいのが、スピードとターボのレベルを上げることで強化されるウイングをメインにしたスタイル。ターボによる高速移動は無敵時間を生かして緊急回避に使えるうえ、ウイングで倒した敵が出したコインは自機を追尾してくれるなど至れり尽くせりだ。「少女を乗せた竜が体当たりで攻撃する」という構図も筆者が好きな「パンツアードフグーンオルタ」のようでニヤリとさせられる。竜最高！ ファンタジー最高！

自機強化例② オプション強化でボム祭り

お次はオプションを重点的に鍛えて、ボムを増やしまくるスタイル。本作では敵を倒すたびにEXPが加算され、レベルが3の倍数になるたびに画面内の弾を消去＆ボム一発増加という恩恵が得られる。本作のボムは無敵時間を生かした緊急回避はもちろん、コインや得点稼ぎにも活躍する。ターボを強化してウイングで戦うか、オプションを強化してショットとボムで戦うか。これだけでも、全く異なるプレイ感覚が味わえる。

による高精密グラフィックは美麗のひとつと言。ちょっと自機が小さいのが難点といえば難点なので、大きめのディスプレイで遊べればベストだ。

お次はBGM。本作の曲はすべてネット上にある商用フリーの曲を使っているそうだが、しっかり雰囲気が出ている。これだけ驚かされる。これだけの曲を探してくるなら、自分で作曲したほうが早いのではと思えるほどだ(笑)。世界設定と相まって、ファンタジックでほれぼれする。

そしてストーリー。主人公の少女は高貴な身分で、慕っていた姉を追

って国を出た……ようなのだが、これが断片的でよくわからない(笑)。もちろんこれは意図的なものだろうし、その物足りなさがかえって「シューティングらしさ」を感じさせてくれる。ちなみにタイトルにある「デアドラ」とは、主人公が追う姉の名であるらしい。そこから物語を推測するのもまた一興。

最後に、入手手段についても触れておこう。現在同人ショップで本作を手に入れるのは困難だが、ネット通販サイトAmazonで購入することが可能なので興味を持ったなら、ネットでの購入がオススメだ。シューティング愛に満ちたこの一本、遊んで損はしませんよ！

今回は、前号のじるるん氏のインタビューに続き、『クリムゾンクロバー』と『Accla』2作品のコンポーザーインタビューをお届けだ！ どちらのサントラもまだ聴いてないのならばゲームミュージックファンとして損をしているぞ！

Interview=風のイオナ(FLOOR25)

『クリムゾンクロバー』コンポーザー potechichi氏インタビュー



同人シューティング作品として究極の域まで突き詰めた『クリムゾンクロバー』。BGMを担当したpotechichi氏にどんな思いで楽曲制作にあたったのか、聞いてみた。

**ゲームは曲ひとつで評価が
大きく変わると考えています**

——あらためて楽曲製作してた時期を振り返ってみていかがでしょう？
potechichi 根っからのシューティング好きなので、曲を作りつつテストプレイもでき、深く制作にかかわれて楽しめました。よつば氏が、シューティングの曲はシューティングを知ってる人間でないと」という意向から自分を推してくれて。それまではツクール系でたしなむ程度だったので、DTMソフトを買うところからスタートした感じです。

——よつばさんとは知り合いだったんですか？

potechichi 付き合いは長いです。彼が高校の時、「レイディアンシルバーガン」のステージ4コースで二千万出していたり、「怒首領蜂」のSPバージョン（青蜂）で2-7まで行き着いたりして、たまらず話しかけたのが始まりです。その後、一緒にサークルを作ってアーケード中心に活動していました。

——好きなシューティングの楽曲作りはどんな心境で挑まれましたか？
potechichi かなりのプレッシャーでした。サンプル版をプレイして「こ

のゲームは間違いなく話題になるな」と確信していたので。それにゲームは曲ひとつで評価が大きく変わるものと考えています。なので「本当に俺でいいのか？ どうなっても知らんぞ？」と何度も問い返しましたね。それでも「大丈夫ですよ、気楽にやりましょう」と言ってくれて。じゃあ、自分もやってみたかったDTMを始める切っかけにもなるし、面白そうだからやってみるか、と。

——楽曲制作時に特に意識したことや、気に入ってる曲はありますか？

potechichi このゲームはパワフルさがひとつのウリなので、ボス戦は「腹の下の丹田に力がこもるような」というのを意識しました。気に入ってる曲はモードセレクトの曲。出撃前の格納庫の緊張感とひんやり感が出せたと思います。タイトル曲は大空へ飛び立って見えなくなっていくのをイメージしました。よつば氏からは楽曲のリクエストもあまりなくて、次の面はこんな感じなので「って言われてあとは自由に作りました。

サントラ盤もゲームと同時にリリースになりましたね。

potechichi せっかくだから記念に形を残しておこうかってノリでした。コミケではゲームを買った人の

5人にひとりの割合でサントラも買ってくれたので嬉しかったです。サントラの最後にファミコンアレンジが入ってますが、これは試みに遊びでやってみました。これを使ってエイプリルフルネタで8bitチェックな「クリクロ」をブログで公開しようかとか、言ってたんです（笑）。——最後にサントラを聴いていただいた方に一言お願いします。

potechichi サントラを手にとった

ださった方々、ありがとうございます。これから切磋琢磨してもっと良い曲ができるようがんばります！

Crimzon Clover ORIGINAL SOUND TRACK



ゲームと同時に発表されたサントラ版。楽曲の完成度の高さとpotechichi氏のシューティングゲーム愛とリスペクトを感じさせる1枚だ。ボーナストラックにステージ1の楽曲をファミコンアレンジしたVer.を収録。

- CD 1枚
- 四ツ割録
- 2010年12月
- 1050円（ショップ委託価格）

『Accla — 太陽の巫女と空の神兵 —』コンポーザー BP氏インタビュー



商業でゲーム音楽を作る仕事をする傍ら、初の同人作品への楽曲制作をしたBP氏。同人という枠での音楽制作は自身にとってどんな意味があったのだろうか？



**作品に合った楽曲を作る
という点で同人も商業同じ**

『Accla』の楽曲制作をすることになった経緯から教えてください。

BP 私の妻（おかげう／ドット絵担当）が風鈴屋に参加していました。『Accla』にオリジナル曲を入れたいんだけど音楽担当がいらないから手伝ってもらえないか、という話で。

——楽曲の方向性に関してリクエストはありましたか？

BP 舞台が舞台だけに好き勝手に曲を書けないな、というのはありました。いわゆるインカ・アステカ系を取り入れつつ、自分の好きな色を付けていきました。最初、地元駅前によく出没しているアンデス系ミュージシャンの演奏を聴きに行つてCDを買って聴いて勉強したりしましたね。

どっちかといえば軽快な感じではなく、壮大ですよ。

BP さすがにそのままのノリだと合わない感じなので、ゲームに合うように作り直しました。原作の高田からは「このステージはこういう感じで」と資料を提示してもらって自分なりに解釈して。逆にボス曲は自由に作らせてもらった感じです。

——ボス曲は『Patric Guardian』がカッコいいです！ BPさんは商業ゲームの音楽制作をされてますが、同人ゲームの音楽は初めてですか？

BP ここまで深くかかわったのは初めてです。また、同人だからといって意識したことはないですね。作品に合った楽曲を作るという点では同人も商業も同じです。

——シューティングの曲というとなんなイメージを持っていますか？

BP やっぱりレイプさんのゲームですよ。『Accla』の真ボス曲を聴いたらわかると思うんですが、だいたいインスパイアされました。あとシューティングっぽい曲ってなんだろう？ と常に考えています。結局どんな音楽を当てても遊んだユーザーにとってはそれがそのゲームの音楽として頭の中で出来上がってしまう。答えはないと思いつつも自分の中で答えを出したいな、と思っているんです。

——サントラのリリースの経緯は？

BP せっかくだから出そうって話になったので、それならってことでアレンジ曲を書き下ろしました。アレンジは自分の趣味丸出しって感じで。サイケデリックトランスというジャンルが大好きなんですけど、たと

えばサントラに入っている『Negro Mas』のアレンジ曲は思いっきり崩して原型をとどめていないんですけど、あれが、応サイケデリックトランスの方向で作った曲になります。かなりブッ飛んだアレンジですよ。では最後にサントラを聴いてくれた方へコメントをお願いします。

Accla — 太陽の巫女と空の神兵 — オリジナルサウンドトラック&アレンジ集



民族音楽のテイストと近未来テクノサウンドの融合によって新しい感覚を印象付けてくれる『Accla』のサントラ盤。ゲーム中の全楽曲に加えて、BP氏自ら書き下ろしたアレンジ曲を5曲収録している。

■ CD 1枚
■ 風鈴屋
■ 2010年12月
■ 500円（サークル通販価格）



SHOOTOPIA

エトピア

for SHOOTER'S CUSTOM

Vol.3 発売! 前号から3ヵ月での発行で、季刊ペースに戻ってきたかも? ハガキが増えてきたのでエクステンド(増ページ)でお届け! 本誌の残機もmoreエクステンド!?

シューター
素人の
住人たち



山本:本書の編集長。
別名恐ろしい子。『スタ
ソル』で11連射できる
が見た目は中高生。



みどり:本書のデザイ
ナーで永遠の14歳。STG
も英語的な意味のシュー
ター(FPS)も大好き。

残機が1増えたけど
クレジットは0のままGO!

山 みなさんこんにちは、編集部の山本です。
み デザイナーのみどりです。
山 存続が危ぶまれていた本誌ですが、なんとか3号目を出せました。おハガキも増えてきたのでちよつとだけ増ページしました。でも増やすとしても2ページまでかな……。
み 前向きだが後ろ向きだかわからんけど、どんな投稿読んでいきましょー!!

中

学生だけど『メタルブラック』がものすごく音楽がよくて感動しました。

(若手県/ブラックフライさん)

山 中学生って、13歳~15歳くらい? 『メタルブラック』が発売したのが1991年だから……。

み 自分が生まれる前からあるシューティングを遊ぶのって、いったいどんな気持ちなんだろう? やっぱり古典を紐解くような感覚なのかなー?

山 シューティングはゲームの文法は変わらないから、時間を経ても色あせず新鮮に遊べるんだよね。『ラディウス』と『沙羅曼蛇』が同じシリーズと初めて知りました。シューター歴が浅いので系統だてて理解するのに役に立ちました。まるで参考書です(笑)。最近『ダライアスバーストAC』に挑むもスティックが使えず、すぐやられてしまったので、スティックを買ってもらって練習しました! なんとか筐体でプレイできるようになった、今はCAVEにハマっています! 弾幕がめちゃくちゃ面白いです! やっぱり筐体ですな!

(千葉県/涼子さん)

山 シューター女子すげえ……!!
み 脳トレにと思って始めたシューティング(前号シュートピア参照)が、ついにティック導入にまで至ってる……シューターの成長早い!!

飛

び技主体の攻撃がシューティング分類となればいろいろと紹介できるゲームが増えそうだ……。

(静岡県/セがさん)

山 シューティング要素があれば、シューティングとして紹介することはあると思いますよ。ちなみに基本的には2Dシューティングがメインです。

み 今回からは3Dシューティングもちよつとずつだけ扱ってるね。私はFPSも好きなので、ガンシューを取り上げられてると特に嬉しい!

今 シューティングはともできないとプレイせずには離れる人もあると思う。でも『エスカトス』的なものの発売でやってみようかなという人もいると思う。

(新潟県/オー・ヤッチャッタさん)

み 『エスカトス』のとっつきやすさ、いいよね!
山 最近はそのタイトルでも初心者向けの配慮が入ってきているので、まだまだ期待していきたいですね。インタビューではそのあたりを聞いていきたいと思っています。

残

機表示がどこにも載ってないトコが困りもんの本ですね。あとジャンル制限は解除してもらいたい。(岡山県/うどんさん)

山 総合誌を作りたい気持ちは強くあるんだけど、一度つぶれたものを復活させるには、それ相応の実績がないと作れないというのが、商業出版の事情ですね……。まだまだ手の届かない目標ですが、見守っていただけただけでも心強いです。

作

品自体の紹介よりも、プレイしてどう面白いか、語ってほしい。

(秋田県/kumasiroさん)

み たぶん、ゲーム仲間同士でゲーム談義をしているときに感じる充実感みたいなのを、本で読みたいんだよね。私もそつという気持ちはわかるな。
山 素晴らしいとか名作だとか言葉で褒めても気持ちは伝わらないからね。そのあたりも力をいれていきます! それではまた次号で!



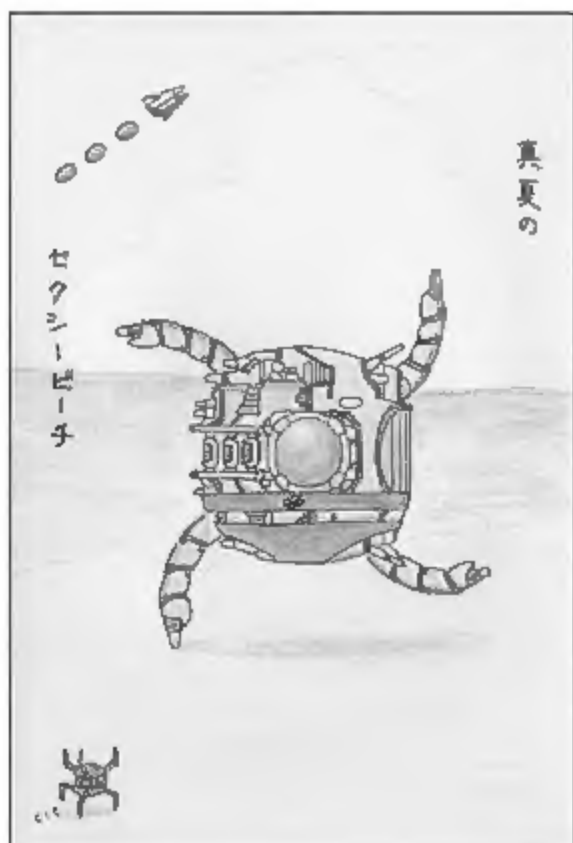
【山口県/TEN HEADさん】誰でもすぐに始められてスカッとする『エスカトス』は人気高し！(山)



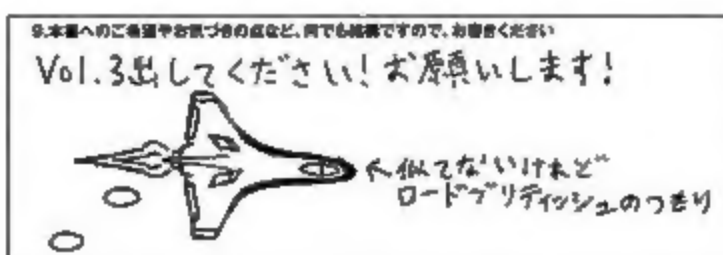
【広島県/森本マイヤーさん】今回「魔女子シューティング」特集で取り上げました。特集はワイロー食べて待つてね！(み)



おかげさまで、3号目に
してイラストコーナーが
仮設(?)できるほどたく
さん投稿をいただきました。
好きなシューティン
グのイラストを、どんど
送ってくださいね！



【高知県/MGUさん】ビキニネトランが超力ワイ!! 胸元の旧KONAMIロゴがチャームポイント。私も着たい！(み)



【福島県/ブレンバスタさん】
ダイアス星を侵略するで
ゲソ！(み)



水筒タ多数でケツ?



ちなみにこの画像は
アサヒ飲料TeaO
ゴールドミルクティーの物。
恐らくは製造所固有
番号かと

【北海道/及川拓也さん】
製造所固有番号が「STG」
……すごい！よく見つけま
したね。(み)

■編集部 Twitter 更新中！ <http://twitter.com/gameside>

ほぼ毎日、更新中。ミニブログ「Twitter」の編集部公式ページです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。次号の発売予告など新刊情報も世界最速で告知します！(※Twitterの利用登録をしていない方でも、編集部の発言は上記URLから誰でも自由に関覧できます。お気軽にご覧ください)

■GAMESIDE BOOKS 公式サイト

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。発売情報は、公式サイト <http://gameside.jp/> にて、随時公開予定です。

■おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>



【奈良県/テツミンさん】「オトメデウスX」はぜひ極悪難易度バッチも遊びたいところ。(山)

隊員募集中!!
秘密結社地球
/G

お悔やみ

ゲーム作曲家の梅本竜氏が平成23年8月16日、逝去されました。

弊誌「シューティングゲームサイド」は、その前身誌「ゲームサイド」の頃より、梅本氏には「EGG MUSIC ゲーム音楽家インタビュー」の取材記者、そしてアドバイザーとして、多大なご協力を頂いておりました。

ここに謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

編集部一同

梅本竜は僕のよき友人として、稀有な才能を持つゲーム音楽家として、さらにEGG MUSICのスタッフとして、本当に欠かせない存在でした。彼が録音エンジニアとしてEGG MUSICにやってきたのは、2007年のことです。「歴史に埋もれたゲーム音楽を掘り起こす」というコンセプトに大きく共感した彼は、以後5000曲以上の録音とマスタリングを矢継ぎ早にこなしてくれました。EGG MUSICは僕以上に、彼の子供と言っても過言ではないものなのです。

「掘り起こす」という行為は彼自身の音楽、すなわち長年CD化されずにいた初期の代表作『DESIRE』『XENON』『EVE burst error』などにも及びました。「燃ったままになっている自分の過去をしっかりと整理してから、新しいステップに進みたい」……EGG MUSICに関わる少し前から、彼は常日頃そう言っていたのです。その実現に多少なりとも力を貸すことができたのは本当に喜ばしいことであつたと、今にして改めて思います。過去に区切りをつけ、梅本竜は再び独立し、『赤い刀』などのシューティングを中心に新しい活路を開いていきました。ここで彼は昔ながらのゲーム音楽と決別するのではなく、むしろ今風の音と積極的に融合することによって、誰にも真似のできない「古くて新しい」作風を完成させていきました。「次はどんな境地に向かうのだろうか」と誰もが期待する中、彼は原因不明の難病を患ってしまったのです。

音楽の才覚だけでなく、「できることは何でも挑戦してみる」という性格もまた、梅本竜のたぐいまれなる特質でした。EGG MUSICではエンジニア業に飽くことなく、プログラム解析からディレクション、

そして皆さんご存知のインタビュー記事執筆に至るまで、あらゆる仕事に触手を伸ばしていました。『EVE burst error』のCDアルバムでは、実質的に彼自身が全体のディレクションを行っています。そんな彼が独立してしばらく経った頃……ちょうど昨年の今頃だったでしょうか。「今度は会社を興すのでhallyさんにも参加してほしい」と伝えてきたときには、「本当に『落ち着く』ということを知らない人だな」と、苦笑まじりに感心したものです。

EGG MUSICでの活動を通して、彼は僕のことを本当に高く買ってくれていました。先日ご親族の方から頂いた「あの頃の竜がいちばん幸せそうだった」というお言葉が、心に晩鐘のごとく深く響きます。新しい会社では音楽レーベルも興し、EGG MUSICで叶わなかった「世界を視野に入れた多角的なゲーム音楽展開」を行う。それにはhallyさんの力が必要なのだ、と彼は力強く言ってくれていました。その会社「飛翠」は、本当なら今年の4月にスタートしているはずだったのです。「飛翠」が羽ばたいていたもうひとつの未来が、脳裏に狂おしく去来してやみません。彼自身、さぞや無念であつただろうと思います。

最後に……。『追悼』という行為が苦手です。故人を題材に何か語ったり表現したり、そんな簡単にできることでしょうか。していいことでしょうか。この一文を書くにあたっても、近しい仲であればこそ、大きな葛藤がありました。惜しむとか嘆くとか、そんな言葉では何も表現できないことに苦悩しました。それでも何かを伝えなければと、ここまでを綴りましたが、今はただ静かにご冥福を祈るばかりです。

hally (EGG MUSIC)

梅本さんと編集部のおつきあいは、前身誌「ゲームサイド」のEGG MUSICコーナーでのスタッフ出演から始まりました。同誌「Vol.13」ではhallyさんによる梅本さんへのインタビューが実現。その後、梅本さんご自身も取材記者として執筆・参加されることになり、本誌になくてはならないレギュラーメンバーのひとりとして、読者からも親しみと信頼の声を頂いていました。「あの梅本竜さんに記事を書いていただいている」という事実は、誇りでした。本誌の自慢のひとつでした。担当記事や本誌の話にとどまらず、広い視点でご意見を頂いたり、ご一緒したお仕事とその時間は、そのすべてに充実と収穫がありました。頼もしかったですし、何より楽しかったです。楽しかったと言えば、いつのことだったでしょうか。打ち合わせの席でこんな会話がありました。

山本「『EVE burst error』も大好きなんですけど、『EVE TFA』の音楽も割と好きなんです。『burst error』とは別のベクトルを追求してるというか」(※注 『EVE TFA』は梅本さん作曲ではない)

梅本「それは音楽の〇〇〇とか？ □□□が△△△だったりとか？」

(※注 音楽の専門的な話がたくさん出てきて私は理解できず)

山本「うーん。なんというか、『burst error』を越えるぞー、みたいな意気込みですかね」

梅本「ふうん、そうなんだ(笑)」

と、音楽知識がゼロでアバウトな私にも、嫌な顔ひとつせず、屈託のない笑顔で、他愛もない話に温厚につきあってくれたことを思い出します。

実は今号で、梅本さんだからこそ書ける記事を、二人で密かに企画していたのですが、その記事を実らすのに燃焼するはずだったエネルギーは、本誌のこれからのために、心に大切に仕舞っておきます。この号は、休日出勤した誰もいない編集部で『赤い刀』の曲を、とりわけ「涅槃門」をヘビーローテーションで聴きながら作りました。一緒に本誌を作っている気分で心強かったです。その感謝の気持ちを、祈ります。

山本悠作 (編集部)

■ 編集後記

先日、お会いした方が本誌の読者とのことで、直接感想を伺う機会がありました。「過去作の紹介について自分たちの世代ではわからない、自分たちの世代も過去の名作を遊びたい。当時を知らなくても読める記事を書いてほしい」と、真剣なご意見を頂きました。ハガキやメールで頂くご意見も、直接頂くご意見も、等しく貴重で、本誌にとって切実に必須です。この本を作るときに一番悩むのが「そのゲームを知っている人」と「そのゲームを知らない人」へ向けた記事のバランスです。両方を満たす記事を作ろうとすると、どうしてもページ数が増えてしまう。ならば、記事あたりのページ数を増やせばいいのかもしれない。最適解に近い気がします。とはいえ、歴戦のゲーマーからしてみれば、当たり前話が載っていても面白くないかもしれません。でしたら、当時の面白さを再認識できるような記事にすること、同時に資料性を高めることで、全世代に受け止めていただける、ゲームを初めてでも再度でも遊びたい記事ができる気がします。引き続き、ご意見・ご要望等、お聞かせください。よろしくお願い致します。(山本)

ライター募集中!

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

- ①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)
 - ②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

このたびの東日本大震災にて被災された地域の皆様に、心よりお見舞い申し上げます。
また、犠牲になられました方々、ご家族の皆様にも、深くお悔やみ申し上げます。
被災地の一刻も早い復旧と、皆様のご無事を心よりお祈り申し上げます。

編集部一同

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.3

※電子版

2011年9月28日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●記事

有田 俊
池谷勇人
市川幹人(マインドウェア)
糸井賢一
卯月 鮎
小川哲弥(寿ファミリーハウス)
GERTACKI(手連射健康推進委員会)
風のイオナ(FLOOR25)
勝田 周
恋バラ支部長(ファミプロ)
小日向ななみ(武蔵野プロ)
ジストリアス

白川唯一郎
芹澤正芳(武蔵野プロ)
高岡昌己
巽 吟子
多根清史
富島宏樹
鳥辺野丸
hally(VORC)
平尾朋博(マインドウェア)
藤井ファール(武蔵野プロ)
箭本進一

●取材協力

梅本 竜
小沢世子

●資料協力

ナツゲーミュージアム
ふぁみんご職人
横山正純

●イラスト

波多野ユウスケ
冬野灰馬

●撮影協力

エフ・メンテナンス
高田馬場ゲーセン・ミカド

●写真

小金澤まさし(寿ファミリーハウス)
ジストリアス

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン

金井 毅(マイクロハウス)
横尾清隆(マイクロハウス)

●印刷

図書印刷株式会社

●発行

株式会社マイクロマガジン社
URL <http://www.microgroup.co.jp/mm/>
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売部)
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

©2011 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

著作物の扱いと引用についての基本方針

- ※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。
- ※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。
- ※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。ご理解の程、宜しく申し上げます。

ついに公開、ナムコ作品の世界をつなぐUGSFシリーズ公式年表!!

シューティングゲームサイド

SHOOTING

VOL.03

GAMESIDE

© 2011 NAMCO BANDAI Games Inc.



Galaga
Legion
DX

開発者インタビュー
ギャラガレギオンズDX
パックマン&ギャラガ ディメンションズ

『ギャラガ』シリーズ 進化の歴史

ギャラクシアン
ギャラガ
ギャプラス
ギャラガ'88

ギャラガアレンジメント
ギャラガリミックス
ギャラガレギオンズ
ギャラガ 3D IMPACT
ギャラガレギオンズDX

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス